


Часть тиража комплектуется двумя CD: лучшее с диска DVD!

Часть тиража комплектуется DVD: 4,7 GB игровых материалов!

№ 2(69)`2003

Навигатор игрового мира

Aquanox 2: Revelation
"Уверен, игра вам понравится" На наши вопросы отвечает подводник-разработчик Александр Джориас

Impossible Creatures
Если бы панцирь касатки да к крыльям слона

Dragon's Lair 3D
Принцесса&Дракон - проверено временем

Forgottenware
Вспоминаем Star Control
стр. 134

"Космические рейнджеры"
И без протоплазмы не возвращайся!

Interactive Fiction
Без паники! Популяризация непопулярного жанра
стр. 116

"Глаз дракона"
Смотрим с оптимизмом

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН


ISSN 1680-3264

SimCity 4
Мэрская игра



Всем привет!

Читатель, я тебя люблю. Вместе со всей редакцией. Поэтому прошу тебя очень - не нужно мне ежедневно присылать на редакционное мыло анекдот "Колобок повесился!". Как в оригинале, так и в его вариантах. Ведь от любви до ненависти шажок маленький, и лучше я все-таки буду делать этот журнал с любовью с самого утра и до самого следующего утра. Лучше присылай письма с темой "Хочу на DVD!", даже можно не "хочу", а "требую". Уже на диске, прилагаемом к этому номеру, среди пяти десятков полезных программ есть несколько, разысканных в ответ на твои запросы. Те же DVD плееры. Также будет интересно узнать о том, что вы пользуетесь каким либо бесплатным софтом, который лучше выложенного нами. А если еще и ссылку пришлете - обещаю всем сообщить, кому говорить "Спасибо!". Только обратите внимание на словечко "бесплатный". Практически все программы на нашем диске относятся именно к этой категории. Их сложнее находить, зато, если начинаешь ими пользоваться, то не приходится отвыкать по окончании триального срока.

Начиная с этого номера, мы объявляем о начале редакционной подписки на журнал с DVD. Только, как бы это не смешно звучало, перед тем как подписываться убедитесь, что в вашем компьютере действительно стоит дисковод, который способен читать DVD. Уже начали приходить письма типа "Вот, урвал на лотке журнал с DVD, а он не распознается в сидироме, может, есть какие проги, которые его заставят, так намыльте их, плиз, ну очень плиз..." Вера во всемогущество программеров - это, конечно, хорошо, но в данном случае просто требуется соответствующее железо. Ведь никакой софт не поможет смотреть телепередачи в цвете на стареньком КВН'е. Тут примерно такая же ситуация.

Принимая во внимание пожелание артельщиков "Загонял! Дай отдохнуть-то, тиран!", пришлось их срочно выгнать в краткосрочный отпуск, а самому искать не менее срочную замену артельной фишке. Так на страницы журнала попал фундаментальный труд Emperor'а, посвященный малоизвестному среди наших геймеров игровому жанру Interactive Fiction. А ведь давным-давно именно игра Colossal Cave Adventure дала название целому адвентюрному жанру. Ее создатель, Уильям Кроутер увлекался сразу тремя вещами, без которых эта игра никогда не увидела бы свет: программированием на ассемблере, спелеологией и настолкой Dungeons & Dragons. Исследуя Мамонтовую пещеру в Кентукки, Уильям и его жена Пэт придумали множество красивых названий - Зал горного короля, Комната двух колодцев и т.п. В 1972 году, когда его брак распался, Уильям решил написать для своих двух дочерей игрушку, в которой бы совместились его спелеологические исследования и страсть к фэнтезийным ролевым играм. Игра была создана на Фортране для компьютера PDP-10 производства Digital Equipment Corporation. Дочерям Colossal Cave Adventure очень понравилась, ее начали раздавать друзьям, а потом она попала в интернет и обрела огромную популярность, положив начало Interactive Fiction.

Вот хотите, верьте, хотите - не верьте, а только что проверил мыло, а там опять про колобка... с довеском про утонувшего Буратино...

Сейчас, досчитаю до 30 и продолжу.

Игрой номера стала четвертая SimCity. Чудная вещь на вечную тему "побудь Лужковым". В материале - и обзор с восторгами, и хинты с советами, и рассказ о предыстории. Все как полагается.

В Dark Age of Camelot за прошедший месяц мне удалось прокачать некроманта Кощея до максимального пятидесятого уровня, что подвигло половину моей гильдии на срочную закупку адд-она Shrouded Isles. Более того, наш гильдмастер Russky решил уйти из DAoC (назвав причиной несбалансированность игрушки) и отрекся от руководства в мою пользу. Впрочем, я через пару часов последовал его примеру и спихнул бремя власти на очередные плечи. Ведь в гильдии Night Shift у пятидесяти человек восемьдесят персов, чтобы ворочать такой массой нужно не только знание игры, но и уйма времени. А еще через день Russky вернулся.

В общем, скучать не приходится.

Чего и вам желаю.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 69
Февраль
2003 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Работа с CD и DVD
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка
Impossible Creatures, SimCity 4

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

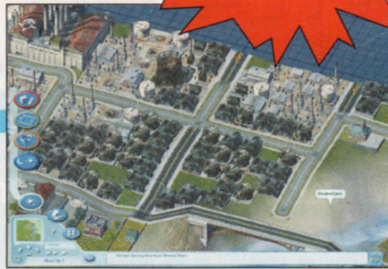
Тираж 56.500 экз.

Цена свободная.

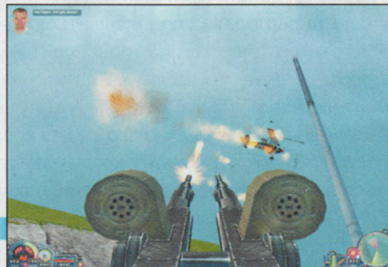
ООО "Навигатор Паблишинг", 2003 г.

Подписка!!! Стр. 155

КОНКУРС - стр. 3













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Мэрский Конкурс

У нас была идея в этот раз провести конкурс на лучшую карту для SimCity 4. Это должна была быть не абстрактная карта, а карта городка Silent Hill из одноименной игры. Но после более близкого знакомства с SimCity нам пришлось расстаться с этой замечательной идеей. Слишком сложно было построить городок, действительно похожий на тот, в котором прячутся мертвые жены. Сильно портили общее впечатление завод по переработке мусора и угольная электростанция. Хотя нам удалось подобрать очень похожий корпус городской больницы и напустить густой туман. Вот если бы не отменили SimsVille - это был бы конкурс как раз для такой игры.

Поэтому, нам ничего не остается, как объявить конкурс на самый-самый скриншот с самой-самой подписью из самой-самой игры SimCity 4.

Мы придумали вот такой →


Прогневал как-то Джордж Буш Небеса...

Снимите свой скриншот, придумайте свою подпись. И пришлите к нам на E-mail: navigat@aha.ru или почтовый адрес: 123182 г. Москва-182, а/я 2, с пометкой "Мэрский конкурс". Не забудьте указать свое имя, фамилию, обратный адрес, контактный телефон.

Остальные rules таковы:

- ☛ Скриншоты принимаются до 10 марта.
- ☛ Скриншоты должны быть сохранены в формате jpg с качеством не менее 80%.
- ☛ От каждого участника принимается не более двух скриншотов.
- ☛ Скриншоты и подписи к ним должны быть смешными. Все нарушившие это правило будут занесены в список почетных кандидатов на корм редакционной Годзиллы.

Из наград в закромах родины сегодня нашлись 56K Faxmodem USB и в качестве доп. призов - две энциклопедии "Кирилла и Мефодия" производства компании New Media Generation. И, конечно же, лучшие подписи-скриншоты будут напечатаны на страницах нашего журнала.



Итоги конкурса "Лучшая карта для Sudden Strike 2"
(см. "Навигатор" №12)

Раздачу званий и наград смотри на странице 86.

Новости

Андрей Егоров
Владимир Чаплыгин
Андрей Иванов
Юрий Пашолок
Horse With No Name
Алексей Ратушкин

ОБЩИЕ

Новый фильм по известной игре



Японская кинокомпания Gaga Communications приобрела права у Capcom на экранизацию популярной серии игр Tekken. По сообщению информационного ресурса Variety, съемки картины начнутся в США уже летом этого года. Правда, кого назначат на должность режиссера, пока остается загадкой. - А.И.

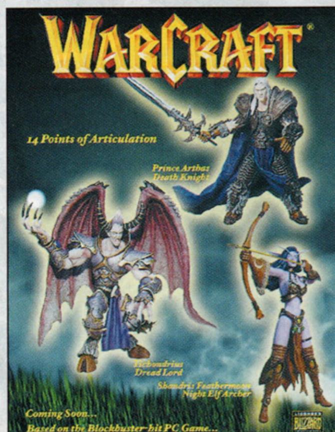
Новая классификация игр в Европе



Спор между учеными мужами о том, влияют ли игры со сценами насилия на психику детей или нет, идет до сих пор. Тем не менее, в Европейском Союзе, согласно сайту The Observer, с апреля этого года вводится новая классификация игр. Она будет во многом походить на уже существующую систему классификации видео продукции. Игры без насилия и эротики будут гордо носить знак 3+, остальные же будут довольствоваться 7+, 12+, 16+ и 18+ в зависимости от своей "извращенности". Ну, а те игры, которые не подойдут даже под 18+ будут рассмотрены комиссией British Board of Film Classification. Эта организация может запретить продажу игры на всей территории Европейского Союза. Нарушение такого запрета может повлечь за собой крупные денежные штрафы и лишение свободы.

Со стороны Европейского Союза такая мера предосторожности выглядит не столь уж и нелогичной - до выхода Postal 2 осталось не так уж и много времени. - А.И.

Новый сет Warcraft III Action Figures



В апреле поступит в продажу второй набор экшен-фигурок от Blizzard. В первом сете присутствовали дварф, друид и орк. Очередная тройка: падший паладин Arthas, демонлорд Tichondrius и ночная эльфийка-лучница Shandris Feathermoon, при взгляде на которую возникают мысли не столько о войне или крафте, как о команде Warcraft Xtreme Beach Volleyball. Каждая из фигурок высотой около 15 сантиметров позволяет себя "конфигурировать" аж в четырнадцати местах. Ожидаемая цена - около 10$. - HWNN

Часы от Билла

Человек и пароход Билл Гейтс на прошедшей с 9 по 12 января в Лас-Вегасе выставке International Consumer Electronics Show (CES) объявил о создании серии часов от Microsoft. Что, казалось бы, можно было придумать с обычными часами, которые висят на запястье у большинства людей? Изощренный ум Билли подсказал идею вставить в них уникальную систему, благодаря которой они будут периодически получать сигналы о точном времени по FM радиоволне. То есть, по заверениям Microsoft, ваши часы всегда будут стопроцентно точны, так как они настраиваются по самому точному из современных "измерителей времени" - атомным часам.



Минимальная цена новых чудо-часов составит сумму в районе ста пятидесяти американских долларов.

Правда, сейчас в недрах компании еще рассматривается вопрос о том, стоит ли брать с пользователей ежемесячную абонентскую плату. - А.И.

Warcraft III на вашем столе



Давным-давно подписанное соглашение о сотрудничестве между Blizzard и Wizards of the Coast долгое время не могло принести реальных плодов из-за многочисленных финансовых трудностей как с той, так и с другой стороны. Напомним, что согласно данному договору вселенная Warcraft 3 получила новое воплощение в официальном D&D-сеттинге. И только недостаток денег мешал воплотить эту идею на бумаге и в пластике. И вот, свершилось. Для разработки настольной игры по миру Warcraft 3 была нанята компания Sword&Sorcery Studios, известный независимый издатель d20-совместимых продуктов.

Созданию D&D Warcraft RPG будут всячески способствовать консультации сотрудников Blizzard, а WotC обещают полное соответствие с обновленной редакцией правил D&D, которая ожидается этим летом. - А.Р.

Микропамятники для Microsoft и коллекционный C&C



Подразделение Microsoft Game Studios сообщило, что заключен контракт на производство серии коллекционных миниатюр по мотивам принадлежащих компании игр для PC и Xbox. Заказ на пластиковое воплощение игровой действительности получила компания Racing Champions Ertl, известная своими моделями гоночных машин, а также являющаяся владельцем торговой марки JoyRide Studios, под которой уже создана линейка моделей по вселенной C&C. В свободной продаже есть GDI Mammoth Tank и Nod Flame Tank. На подходе GDI Orca, Nod Stealth Tank и фигура великой и ужасной Тани. JoyRide Studios - компания, хорошо известная зарубежным коллекционерам.

Именно ей доверено изготовление моделей для MechWarrior: Dark Age. В линейке же миниатюр для Microsoft первыми значатся модели по мотивам Halo. А среди заявленных брендов есть даже Zoo Tycoon. - А.Р.

Свободная любовь против немотивированного насилия



Акции "народного негодования", направленные против сиквела самой кровавой игры всех времен и народов, Postal, идут своим чередом. Очередное действо состоялась двадцать первого января в Голландии, стране, где легализированы марихуана, проституция и однополые браки. Хэнк Крол, редактор одного из центральных голландских гей-изданий, призвал запретить Postal 2 на территории страны.

"Это отвратительно - говорит Хэнк. - У нас в Голландии есть законы, защищающие людей от преследования на основе их сексуальной ориентации".

Сыр-бор разгорелся из-за того, что в городе, где происходит действие игры, есть гей-клуб. Все бы ничего, вот только главный герой может без особых проблем заглянуть туда и перебить всех посетителей. Именно это и возмутило голландских гомосексуалистов.

Ответ от разработчиков Postal 2 появился в тот же день. По словам, Винса Дэзи, главы Running with Scissors, никакой дискриминации сторонников однополой любви в игре нет. "В Postal 2 вы играете за героя по имени Postal Dude. Он живет в городе, где есть и белые, и черные, и лысые, и толстые, и геи. Вы можете играть, вообще никого не убивая. Мы не пытаемся вложить в игру какой-нибудь политический смысл".

Напомним, первую часть игры в свое время запретили в Австралии. Что же касается, Postal 2, то даже в случае запрета голландские игроки смогут заказать игру через интернет. В России творение Running with Scissors издает компания "Акелла", и запретов на игру нет. Пока, по крайней мере. - Ю.П.

АНОНСЫ

Ultima I: A Legend Is Reborn не увидит свет



Наиболее многообещающий римейк первой части знаменитейшей RPG-серии Ultima мы так и не увидим. Все дело в том, что разработчики freeware-проекта, о котором мы уже не раз писали, из компании Peroxide получили отказ от корпоративного монстра Electronic Arts в лицензировании марки Ultima. Эту печальную историю поведали сами разработчики на форуме, посвященном игре. Смысл сообщения та-

ков: команда Peroxide, успевшая сотворить полноценный движок, скриптовую систему, нарисовать кучу текстур и тому подобное, решила не убивать проект, а переименовала свое детище в никого не задевающее Era: The Arken-Throne и объявила о том, что отныне игра становится коммерческим продуктом. - А.И.

Another War 2 в разработке



Только-только в заснеженной Москве началась продажа игры Another War, а поляки из Mirage Interactive уже заявили о работе над ее продолжением. Как полагается в подобных случаях, дата релиза и прочие детали скрыты туманом войны. Хотя графику будущей игры, если судить по имеющемуся в наличии скриншоту, есть смысл исправлять уже сейчас. - А.И.

Дэвид Брэдли снова на коне



Компания Heuristic Park (со-разработчики Wizards&Warriors, Nox и Unreal: Return to Na Pali) заключила новый контракт с Дэвидом Брэдли, одним из самых известных RPG-дизайнеров Америки, автором Bane of the Cosmic Forge, Crusaders of the Dark Savant (серия Wizardry), CyberMage: Darklight Awakening и вышеупомянутых Wizards & Warriors. На сайте компании еще нет официального сообщения, а вся информация о предстоящем проекте известна из заявлений владельца азиатского издателя (компании Schanz International Consultants) Герхарда Шанца и самого Дэвида Брэдли. Пока что неизвестны ни сроки разработки, ни издатель в Европе и Америке, хотя уже сообщается о планах создания версий как для PC, так и Xbox. Предполагаемое название проекта - Dungeon Lords, а жанр туманно определен как RPG-fighter. - А.Р.

Medieval: Total War движется в прошлое

Creative Assembly расхваливает готовящийся адд-он к Medieval: Total War, не забывая сказать пару слов и про следующую части игры. Забавно, что адд-он и на этот раз не обошелся без слова "invasion". Нас ждет Medieval: Total War - Viking Invasion, действие которого будет происходить в раннее Средневековье, начиная со знаменитого разграбления монастыря Линдисфарне.



В отличие от того, что в свое время Mongol Invasion привнес в геймплей "Сегуна", нам обещают куда как более серьезные нововведения. Совершенно новые карты Британии и Скандинавии, древо технологий, восемь фракций. Плюс к этому, будет модифицирована и оригинальная часть игры. Релиз намечается весной.



А вот затем нас всех ждет путешествие в мир античности. Третья часть игры, Rome: Total War, будет посвящена борьбе Рима, Греции, Карфагена и ближневосточных держав древности. Авторы обещают невиданные красоты полностью трехмерных юнитов и еще более серьезную проработку глобально-стратегической части игры. - А.Р.

Red Faction 2 на PC: теперь и официально



13 января компания THQ выпустила в свет пресс-релиз, в котором черным по белому написано, что 28 марта сего года FPS Red Faction 2 переберется со второй PlayStation сразу на три платформы: Gamecube, Xbox и персональный компьютер. Продолжение марсианской саги от Volition базируется на изрядно усовершенствованном движке Geo-Mod, главной особенностью которого является возможность в реальном времени значительно изменять рельеф и структуру уровня. Вот что сказал по этому поводу вице-президент североамериканского отделения THQ Alison Locke: "Мы очень рады осуществить порт оригинальной версии Red Faction 2 на Gamecube, Xbox и PC. Помимо инновационной технологии Geo-Mod, Red Faction 2 предложит игрокам испытать удовольствие от усовершенствований, которые будут достигнуты в зависимости от технических возможностей каждой платформы". Кстати, весьма примечательное заявление, ибо нынешняя визуальная часть игры на PlayStation 2 смотрелась весьма посредст-



венно. Будем надеяться, что к концу марта разработчики из Outrage Games (именно этой компании, а не Volition поручено портирование игры) подтянут графическую составляющую. – В.Ч.

Новому времени – новые герои?



В последнее время в окружающей нас среде все больше появляется прикольных героев. Причем все больше - разных. Не хороших и разных, как звучало в классической фразе, а просто разных. То толпы подростков просто глушат пиво под музыку и речитатив о том, что это крутое пиво, приколись чувак. То другие тинейджеры в более нежном возрасте попадают в дурацко-прикольные сюжеты, где главная фича - шоколадный батончик. А теперь вот игра ожидается, в центре которой находится прикольный парень Гоша.

Название продукта - "Вляпли". Издает его в СНГ компания Magnamedia. Издатели обещают нам "невероятный квест о невероятных приключениях Гоши во Вляпландии. Яркие смешные образы в безумном круговороте приключений, плюс качественная графика и звук ... Самое главное - влипать в истории покруче и шутя относиться к происходящему. Это совсем не страшно - влипнуть. Это же Вляпландия!".

А вот характеристика нашего героя: "Его зовут Гоша - он несерьезный, любит косить и забивать, не любит трудиться, любит гулять со своей собакой и вечно вляпывается в невероятные ситуации. Ему нравится быть в круговороте событий, ему нравится, когда ему весело и необязательно понимать, что вокруг тебя происходит. Он не берет под контроль ситуацию, не анализирует проблем и вообще не напрягается - он прикалывается. Причем он найдет, над чем приколоться во всем, что его окружает".

Разработала игру зарегистрированная в Ванкувере (Канада) компания N-Graphics и, что действительно прикольно, - у игры все еще нет оригинального названия. Судя по скриншотам, графику в игре можно в лучшем случае охарактеризовать как "прошлого века". Правда, обещана уникальная анимация. Уникальная в том смысле, что абсолютно все действия персонажи будут выполнять по-разному.

Сюжет игры вкратце следующий. Средневековый "художник-изобретатель получил от своей подруги старушки-чародейки, эликсир, при помощи которого, можно перемещаться во времени. Узнав об этом, главный инквизитор решил отобрать у него это чудодейственное средство. В ходе погони, художнику удалось оторваться от преследователей, и успеть применить эликсир. Так художник оказался в современном мире, в комнате нашего Гоши. Пока художник "пробуждался" после перелета, Гоша, по причине своего любопытства и неосторожности, воспользовался эликсиром и стал переноситься в прошлое. Очнувшийся художник только и успел броситься вслед за Гошей и его Мухтаром (так зовут собаку Гоши). Основной задачей игры, является возвращение Гоши и Мухтара в настоящее время. Для этого Гоше потребуется освободить из плена художника (который все-таки попал в тюрьму), найти и применить эликсир".

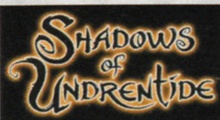
Что ж, сюжет как сюжет, посмотрим, удастся ли на его основе сделать приличную адвентюру. Обещано 50 игровых

сцен, нестандартное решение головоломок и "авторский" саундтрек. Кто бы еще сразу пояснил, зачем нашему герою две рыжие косички. Или теперь так типа прикалываются? - HWNN

Neverwinter Nights обрастает дополнениями



BioWare объявила об официальных адд-онах к Neverwinter Nights. Уже на подходе первый из них, носящий название Shadows of Undrentide, в котором, помимо большого количества ожидаемых нововведений (навыки, монстры, престиж-классы и пр.) будет содержаться полноценная кампания для сингла, рассчитанная на 40 часов игры. К работе над SoU привлечена компания FloodGate Entertainment, основанная людьми из Looking Glass Studios. О втором адд-оне известно пока лишь только то, что делается он исключительно силами BioWare, а готов будет летом этого года. - A.P.



Polaris Project – первый проект от Callisto Interactive



Новоиспеченная английская команда Callisto Interactive поделилась с игровой общественностью некоторой информацией относительно своей первой игры – Polaris Project. В жанровом отношении новый проект является типичной футуристической action/adventure от первого лица. Итак, на дворе далекое будущее: человечество живет в мире и согласии; кроме Земли освоены не только планеты Солнечной Системы, но и другие системы и галактики. Исследованиями занимается ассоциация UREI – Объединенная Исследовательская Инициатива, созданная правительством Земли. Как видите, цели у этой организации самые благородные, однако среди населения нашлись люди, которые решили всеми силами помешать прогрессу и дальнейшему изучению Вселенной.



Главный персонаж игры - молодой военный, который был только что назначен начальником безопасности на одной из космических станций, принадлежащих Ассоциации. Ему поручена важная миссия по перевозке данных Polaris Project – секретного проекта UREI по разработке сверхмощного вируса, который будет использоваться против террористов. Однако, террористы, в свою очередь, тоже решили заполучить этот вирус и послали против нашего персонажа свои самые лучшие силы, которые вам и предстоит истреблять на протяжении энного количества уровней.

В настоящее время Polaris Project находится на ранних стадиях разработки, дата релиза пока неизвестна. – А. Е.

Remedy Software: ни слова о Max Payne 2



Руководство Remedy Software сделало заявление, что отныне в общественность не просочится ни капли информации о проекте Max Payne 2. Разработчики избрали следующий принцип: минимум информации и интервью, сведения выдавать лишь на завершающем этапе, когда основные труды будут завершены и останется отловить лишь баги. Причина такого своеобразного обета молчания заключается в том, что небольшая финская компания Remedy Software хочет полностью сосредоточиться на разработке игры, а не тратить время на публикацию новых сведений. Единственное, что нам пообещали, так это периодически выкладывать свежие скриншоты, а информацию о сюжетных перипетиях и основных фичах Max Payne 2 мы не узнаем вплоть до релиза. – В.Ч.

Любителям виртуальных поездов



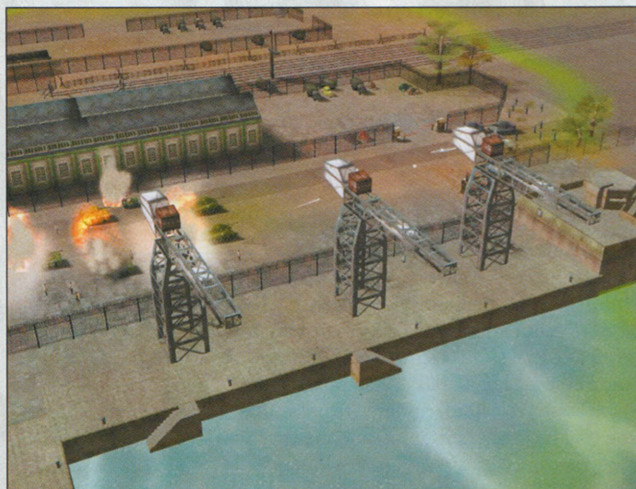
Компания Strategy First сообщила о подписании договора с фирмой Aerosoft на издание двух адд-онов к симулятору поезда Microsoft Train Simulator под названием High Express и High Speed Trains. Первое расширение добавляет в игру около 20 станций и поезда железнодорожного маршрута в Швейцарских Альпах, второе – 10 поездов-экспрессов, появившихся за последнее столетие.

Оба адд-она появятся на прилавках магазинов в первом квартале 2003 года. – А.Е.

Bitmap Brothers возобновляют Вторую мировую



Bitmap Brothers нашла нового издателя для World War II - Frontline Command. После того, как от этой RTS отвернулись Codemasters, проект повис в воздухе, но решение все же было найдено. Европейским издателем игры станет компания KOCH Media, связывающая с Frontline Command большие надежды на укрепление своих позиций



на европейском рынке. А вот в Америку путь детищу Bitmap Brothers пока что заказан... - А.Р.

WarCraft 3: The Frozen Throne

Blizzard официально подтвердила наличие в разработке адд-она к игре Warcraft 3: Reign of Chaos - Warcraft 3: The Frozen Throne. Сюжетная линия адд-она продолжает события оригинальной игры: рыцарь смерти Артас (бывший паладин) и демон Илидан (бывший темный эльф) возвращаются в королевство Азерот, чтобы вызволить из ледяной могилы короля личей Нер'зула.

Ну, а теперь обратимся к списку вкусностей, которые будут ждать нас в адд-оне:

- каждая раса пополнит свои ряды новым героем;
- каждая раса получит несколько новых юнитов, которые пока не называются;
- в игре появится три новых типа местности, возможность строить магазины, нейтральные герои;





- улучшенный редактор.

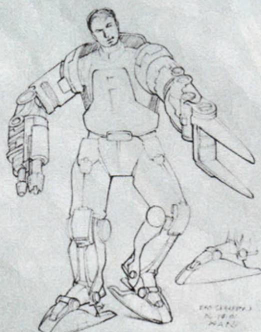
Выход WarCraft 3: The Frozen Throne намечен уже на это лето. - А.И.

Twenty Fifteen отправляются в джунгли



Создатели Medal of Honor: Allied Assault, компания 2015 объявили о начале работ над следующим проектом. Им станет FPS, посвященный событиям войны во Вьетнаме. Рабочее название игры - Men Of Valor: Vietnam. Разработчики обещают, что концепции MoH:AA перейдут на качественно новую ступень развития; прежде всего, это касается искусственного интеллекта ваших напарников. Уже известен издатель - Vivendi Universal. - А.Р.

На радость всем джедаям мира



Во время недавно состоявшейся пресс-конференции руководства Activision, на повестке дня которой официально числился лишь финансовый отчет компании за третий квартал 2002 года, было заявлено, что, несмотря на работы над Quake 4, сотрудники Raven Software параллельно трудятся и над новой частью серии самого джедайского из шутеров. Пока что все подробности держатся в строгом секрете и будут выдаваться игровой общественности мелкими порциями. Не известно даже, как будет называться новая игра: Dark Forces IV, Jedi Knight 3 или Jedi Outcast 2. Представители Activision ограничились лишь обнародованием ориентировочной даты релиза – весна 2004 года. – В.Ч.

Сайлент Хилл, Сайлент Хилл, я поеду в Сайлент Хилл



Не успел толком Джеймс разобраться, что же стало с его женушкой, не успела Хетер приехать в Silent Hill, как появляется информация о четвертой части игры. Информация не официальная, но, судя по популярности и коммерческому успеху серии, вполне достоверная. Певица и музыкант Донна Барке (Donna Burke) озвучивала лапочку-потрошительницу Анжелу Ороско в Silent Hill 2 и будет озвучивать суровую религиозную фанатку для Silent Hill 3. В одном интервью она обмолвилась, что была на прослушивании в Konami и продлила контракт для работы над Silent Hill 4.

Теперь многочисленные фанаты пишут Донне письма с просьбой рассказать об игре хоть что-нибудь (Будут ли там персонажи из SH2-3? Когда игра выйдет? Для какой платформы?). “Я не могу вам ответить!” – все, что может сказать Донна. У Konami на все вопросы ответ один: “No comment!”

Получила ли Донна за разбазаривание корпоративных тайн положенные штрафные очки, или это была разрешенная утечка информации не известно. Но новость нас очень обрадовала. Бензопилу мне! Полжены за бензопилу! – К.П.

Милая болтушка Донна, если бы не ты, ждать нам официального пресс-релиза

ИНТЕРНЕТ

Онлайновый MYST

Компании Ubi Soft Entertainment и Cyan Worlds сообщили, что у проекта Myst Online появилось конкретное имя - Uru: Online Ages Beyond Myst. Релиз должен состояться уже в текущем году, причем он станет первой ласточкой в серии онлайновых адвентюрмистоидов.

Uru - это очень древний город. По замыслу разработчиков он должен стать местом общения множества людей. Игра уже находится в разработке свыше пяти лет и, по словам Рэнда Миллера (основателя Cyan Worlds), обладает продвинутым движком, отличным дизайном и потрясающей графикой. Игроки смогут исследовать локации всевозможных типов: покинутые жителями старинные города, таинственные леса, мрачные болота и т.д. Игровой мир будет пребывать в постоянном развитии, ожидается регулярное обновление сюжетных линий. Uru станет первой онлайновой вселенной, поддерживающей технологию голосового общения в режиме реального времени.



Создатели явно решили, что подобный мир будет весьма привлекателен как для продвинутых онлайновых игроков, так и для казуалов, которым просто хочется общения. Безусловно, расчет делается и на раскрученность марки MYST. Однако пока ничего не известно о том, будут ли во всем этом присутствовать какие-либо ролевые элементы или же все сведется к компанейским прогулкам по территориям с разгадыванием головоломок, решение которых давно вывешено на соответствующих форумах. Бум на “просто” онлайновый мир, даже очень красивый, на фоне повсеместного расцвета MMORPG представляется маловероятным.

Тем временем Ubi Soft Entertainment ищет бета-тестеров, а первые материалы, связанные с Uru: Online Ages Beyond Myst, начали появляться на сайте игры http://uru.ubi.com. - HWNN

Еще одна смерть в интернет-кафе

Еще один летальный исход из-за длительного пребывания в виртуальном мире был зафиксирован в одном из интернет-кафе Гонконга. На этот раз жертвой стал двадцативосьмилетний посетитель, который провел за компьютером пять часов, играя в Diablo II. Все это время он находился пе-



ред монитором в кресле в одном положении и никуда не отлучался. Причина смерти человека полицией не разглашается. – А.Е.

Евгений Касперский: что было, что будет... и вообще



17 января состоялась пресс-конференция, в ходе которой Лаборатория Касперского сообщила об "Вирусных итогах 2002 и тенденциях наступившего года".

Со вступительным словом к журналистам обратился сам Евгений, а небольшой доклад по теме прочитал Максим Поташев (который не только "знаток", но и руководитель Аналитического Центра Лаборатории).

Для начала Касперский слегка огорошил присутствующих заявлением, что скоро привычный нам интернет перестанет существовать. Причина: результативные скоординированные атаки хакеров на ключевые элементы Сети. Подобная атака уже была проведена в конце октября, но потерпела неудачу. Если атаки будут результативными, то Сеть раздробится на зоны, причем "прозвониться" из одной зоны в другую будет проблематично.

Также Касперский сообщил, что в настоящее время новые сетевые черви появляются приблизительно раз в неделю. Причем каждое такое появление может вылиться в глобальную эпидемию. А ведь со времени появления первого червя прошло всего четыре года. Сегодня компьютер, не оснащенный антивирусной защитой, воспринимается как нонсенс.

Касперский считает, что на смену сегодняшнему интернету придет безопасная глобальная сеть с обязательной идентификацией всех пользователей, у каждого юзера будет своего рода сетевой паспорт.

Вот такие мысли у Евгения по поводу нашего интернетовского бытия. Всем дрожать тридцать секунд и говорить "Ку".

А теперь приведу тезисы из доклада Поташева об итогах 2002 года:

- объем ущерба от вредоносных программ составил 14,5$ миллиардов, что на 10% больше, чем в прошлом году;
- было зафиксировано 12 крупных и 34 "не очень" вирусных эпидемий;
- количество рассылаемых по E-mail вирусов выросло в два раза, в среднем, вирус содержится в каждом 200 письме;
- тройка самых вредоносных вирусов: I-Warm.Klez - 61.22%, I-Warm.Lentin - 20.52%, I-Warm.Tanatos - 2.09%;
- появились вирусы, способные вызвать эпидемию меньше, чем за минуту - флэш-черви;
- активно атакуются все популярные платформы, в том числе Linux;
- теоретически возможно создание вирусов для мобильных телефонов;
- среди червей преобладают почтовые (Klez, Lentin). Другие типы (LAN-, P2P-, IRC-черви) составляют лишь 4.4%;
- почтовые черви все активнее применяют метод прямого соединения с SMTP-сервером;
- отмечена активизация макро-вирусов - Thus, TheSecond, Flop;
- наиболее активными Windows-вирусами были: Elkern, CIH, FunLove, Spaces. Причем, Elkern и FunLove сбрасывались на компьютеры с помощью червя. Наличие в этом списке "старичка" CIH связано с тем, что по Сети ходил зараженный им Klez;



- особенности применения троянов: нет стремления устроить "Format C:", вместо этого предпринимаются усилия по воровству системной информации, паролей и т.д. В 28% случаев трояны засылались для выполнения специфических задач;
- отмечена тенденция маскировки троянов под легальный софт. Например, на компьютер юзера устанавливается FTP-сервер, который обладает всеми признаками легитимности, но является оболочкой трояна;
- основной источник угрозы заражения вирусами - E-mail (96.4%). Из Сети (Web, FTP, P2P, IRC) исходит 2.3% угроз. И только 1.3% приходится на т.н. FloppyNet - дискеты, CD, магнитооптику и т.п.;

Прогнозы на текущий год:

- появление новых видов атак, характеризующихся очень высокой скоростью распространения. Соответствующие алгоритмы уже существуют, осталось их применить на практике;
- в связи с этим можно ждать эпидемий, рекордных по степени нанесенного ущерба;
- основная угроза будет исходить со стороны сетевых червей, но и о троянах не нужно забывать. - HWNN

Конкурс на лучшую настольную игру в России



В начале февраля стартовал первый российский конкурс на лучшую настольную игру ("Игра года-2003"). Он организуется интернет-порталом "Ролемансер" и журналами, регулярно пишущими о настольных играх: "Навигатор игрового мира", "Игромания", "Средиземье", "Империя настольных игр", "Армада". Номинанты конкурса (настольно-печатные, карточные и стратегические игры) выбраны Оргкомитетом. Из списка номинантов, который доступен на сайте www.GameTop.ru (и будет опубликован в следующем номере "Навигатора"), любители настольных игр смогут выбрать лучшие, проголосовав за них в интернете или по почте (119180, Москва, Бол. Полянка, 28 стр.1, клуб "Лабиринт", конкурс "Игра года"). Онлайновое голосование проводится рейтинговым сайтом портала "Ролеманесер" www.GameTop.ru. Также возможность голосовать получат посетители московского клуба интеллектуальных игр "Лабиринт".

По итогам голосования будут определены Игра Года, второй и третий призеры конкурса. Производители и дистрибьюторы этих настольных игр получат памятные призы, а также право использовать логотип и звание лауреата конкурса на упаковках игр и в рекламе. Не упустите возможность повлиять на развитие отечественного рынка настольных игр. Отдайте свой голос любимой игре!

P.S. Больше информации о конкурсе - на компакт-диске нашего журнала в разделе "Ролемансер".

Большие деньги на CPL Summer Event 2003



Недавно лига CPL открыла регистрацию на CPL Summer Event 2003. В отличие от предыдущих летних турниров, в этом будет только одно соревнование - $200,000 Counter-Strike World Championship. Турнир пройдет с тридцатого июля по третье августа 2003 в Hyatt Regency Hotel, Даллас, США. Как видно из названия, CPL Summer 2003 Event станет турниром по одной игре с самым большим призовым фондом из когда-либо зарегистрированных. А вот как он распределится по местам:

1. 70,000 $
2. 40,000 $
3. 25,000 $
4. 15,000 $
5. 10,000 $
6. 8,000 $
7. 5,000 $

8. 4,000 $
9-12. 2,500 $
13-16. 1,750 $
17-24. 750 $

Семьдесят тысяч долларов за первое место это действительно весьма внушительная сумма, невероятная для европейских турниров. Например, на CPL Oslo 2002 за первое место команда-победитель получила всего 5,000 евро. - А.И.

GameSpy провалил явку



Известная интернет-компания, занимающаяся вопросами безопасности, PivX Solutions, сообщила, что в системе GameSpy обнаружена дыра, делающая уязвимыми для DoS-атак как компьютер клиента, так и игровой сервер. Deny of Service является простейшим, но довольно эффективным способом атаки компьютера, загружающим вашу машину потоком ненужных данных и резко снижающим производительность системы вплоть до полного отказа. Что же касается списка уязвимых игр, то он весьма обширен. Майк Кристович, сотрудник PivX Solutions, обнаруживший эту дыру, заявил, что туда попадают практически все игры, поддерживающие GameSpy. - А.Р.

ТЕХНОЛОГИИ

Новое слово в хранении данных?



Ведущие японские компании, относящиеся к сфере высокотехнологических разработок, Matsushita и Ricoh, а также университет города Осака на специально созванной пресс-конференции рассказали о том, что занимаются созданием нового оптического носителя информации. Объем носителя составит полтора терабайта. На один такой диск можно будет вместить более 300 DVD. Какие перспективы для рядовых пользователей и разработчиков игровых продуктов открывает эта технология, комментировать нет необходимости.

По словам все тех же представителей Matsushita и Ricoh появление на рынке нового носителя информации стоит ожидать не ранее 2010 года. Интересно, сколько он будет стоить? - А.И.

Технологии Rambus на службе Sony



Компании Sony и Toshiba приобрели у компании Rambus лицензию на две технологии: "Yellowstone" (высокоскоростной интерфейс для обмена данными между памятью и микропроцессором, способный передавать до ста гигабит в секунду) и "Redwood" (технология обмена данными между чипами). Обе эти технологии будут применены в разрабатываемом совместными усилиями IBM, Sony и Toshiba новом чипе Cell. Благодаря этим технологиям Cell, который будет представлять собой несколько процессоров на одной силиконовой плите, по словам представителей Sony, будет выполнять порядка одного триллиона математических операций в секунду. Это в сто раз больше, чем способен выполнить процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2,5 GHz. Напомним, что предполагаемое начало производства Cell состоится в конце этого - начале следующего года. Также весьма вероятно, что Cell станет процессором для PlayStation 3. - А.И.

Конкурент Xbox и PS2?



Не известная до сих пор широкой общественности американская компания Infinium Labs недавно опубликовала пресс-релиз, в котором говорится о создании новой игровой приставки Phantom. По заявлениям Infinium Labs

их детище обгонит по производительности Xbox, PS2 и GameCube. Приставка призвана завоевать сердца хард-корных игроков, на которых она будет рассчитана. В качестве основных достоинств продукта упоминаются наличие возможностей для broadband-соединения с интернетом, а также система, которая позволит скачивать демо-версии игр, патчи и различные апдейты к ним. Однако никаких технических характеристик не приводится. Все тот же пресс-релиз советует нам дождаться марта, когда Infinium Labs выставит на суд публики рабочий прототип Phantom. - А.И.

НОВОСТИ КОМПАНИЙ

Обанкротилась Rage Software

Печально закончилась долгая череда финансовых неудач, преследовавших Rage в течение последнего времени. Сначала кредиторы возжаждали получить назад свои деньги. Тут же выяснилось, что на счету компании не осталось средств. Акции упали до смехотворной цены в 0.3 пенса. Кульминацией стало массовое увольнение почти восьмидесяти сотрудников из лондонского офиса фирмы. Сейчас то, что осталось от Rage, готовится пойти с молотка. - А.Р.

Strategy First закрывает один из своих офисов



Один из крупнейших издателей компьютерных игр Strategy First сообщила о закрытии своего отделения в городе Оттава, также планируется значительное сокращение штата в монреальском отделении компании. Причина, повлекшая за собой такие последствия – снижение доходов из-за общего упадка на рынке игр для ПК. – А.Е.

Interplay на продажу



Именитый французский издатель Titus сообщает о планах продать компанию Interplay, издателя множества популярных игр и имеющую отношение к таким хитам как Fallout и Baldur's Gate: Dark Alliance. В настоящее время Titus подыскивает покупателя, значит, еще одна компания пойдет с молотка... - А.Е.

Nintendo закручивает гайки



В интервью одной из японских газет президент компании Nintendo Сатуро Ивата (Saturo Iwata) объявил о предстоящем снижении цен на игровую консоль этой фирмы - GameCube. По словам Сатуро, такая ситуация обусловлена тем, что продажи приставки идут намного хуже, чем планировалось Nintendo.

По планам этой компании к концу данного финансового года, который завершится в марте 2003, должно было разойтись более 12 миллионов аппаратов, а не 10 миллионов, как в результате оказалось. Именно путем снижения цен корпорация планирует привлечь больше покупателей и вернуть часть затрат. Оставшаяся часть, по планам Nintendo, будет получена от китайского рынка, где в самом ближайшем будущем планируется провести официальный запуск GameCube. Правда, тут японской компании придется столкнуться с серьезной проблемой пиратства, которое процветает в этой коммунистической стране. - А.И.

Распродажа от Vivendi

Vivendi Universal планирует продать большинство своих игровых подразделений, в том числе Blizzard и Sierra. В случае свершения, данная сделка принесет Vivendi порядка пятнадцати миллиардов долларов.



На данный момент существуют три основных претендента на покупку обеих компаний - естественно Microsoft, японский гигант Sony и Electronic Arts.

И Vivendi, и потенциальные покупатели пока воздерживаются от каких бы то ни было комментариев. - А.И.

А Масаши Миямото против!



Совсем недавно всю видеоиндустрию потрясло ноябрьское сообщение о слиянии двух крупнейших производителей JRPG в мире - компаний Square и Enix - как неожиданно все это мероприятие было поставлено под угрозу срыва. По сообщению японского информационного агенства Nikkei Keizai Shimbun, один из самых влиятельных акционеров Square, Масаши Миямото (Masashi Miyamoto), не согласен с условиями консолидации компаний. А именно с тем, что соотношение акций Enix и Square будет равняться 1 к 0,81.

По заявлению Миямото, владеющего 40% пакетом акций Square, на итоговом голосовании по поводу слияния компаний он проголосует против, если условия слияния не изменятся. - А.И.

Epic Games расширяется



Epic Games объявили о создании нового подразделения разработчиков. Называться она будет Scion Studios и первые свои три проекта сделает под патронажем Epic, после чего, возможно, получит самостоятельность (будет выкуплена сотрудниками). Главой Scion Studios стал тридцатилетний Майкл Кэппс (Michael Capps), ведущий разработчик небезызвестной America's Army, ставшей чуть ли не основным пропагандистским инстументом Пентагона. Чем именно займется Scion Studios, будет объявлено на ближайшей E3. - А.Р.

Перемены на восточном фронте

Компания "Руссобит-М" сообщила о нескольких готовящихся релизах. Наиболее интересна новость о контракте с поляками из Metropolis Software на издание в России продолжения "Горький-17" и нового action DreamWalker, идейного последователя недавнего "Архангела". Помимо этого,





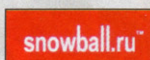


в "Руссобите" вплотную занялись рекламой выпускаемых продуктов, обновив странички находящихся в разработке игр (включая FireStarter от GSC Game World) и запустив новые, посвященные недавним/ближайшим локализациям (в том числе Aquanox 2: Revelation).

А вот из "1С" сообщили о готовящемся издании русской версии авиасимулятора Lock On: Modern Air Combat. "Современная Боевая Авиация" (такое имя игра получит в России) ожидается летом. Впрочем, сроки релиза могут оказаться сдвинутыми, так как совсем недавно разработчики из Eagle Dynamics сообщили о задержке выхода оригинальной версии на пару месяцев. - А.Р.

КОМПАНИИ, РАБОТА

Snowball ищет тестеров



Студия Snowball Interactive приглашает бета-тестеров для работы над играми в ролевом и стратегическом жанрах. От кандидатов требуется опыт работы с операционными системами Microsoft Windows 95/98/2000/ME/XP, базовые знания программирования, способности к анализу, владение английским языком, ответственность и проживание в Москве или ближайшем Подмосковье. Возможно совмещение обязанностей бета-тестера с занятиями в учебных заведениях.

Если вас заинтересовала возможность внести свое имя в списки создателей лучших стратегий и RPG, то пришлите по адресу sk@snowball.ru письмо с кратким (не больше одной страницы) рассказом о себе и о том, почему вы хотите работать с играми. В ответ на ваше письмо будет выслано тестовое задание. В теме письма обязательно укажите "RC QA00". – А.Е.

Отряд не заметит потери бойца?

Один из основателей Carbon6 Entertainment (сейчас компания занимается разработкой American McGee's Oz) Дейв Тейлор сообщил, что он покидает насиженное место, с целью заняться играми несколько иного стиля, нежели продукты от Carbon6. Дейв обещает в скором времени сколотить свою команду и анонсировать новый проект.

Тем временем из Ion Storm ушла продюсер всех игр серии Thief Лула Лэмер (Lula Lamer). В своем прощальном послании к поклонникам приключений вора Гаррета Лула написала следующие строки: "Я хочу попрощаться с вами. Это мой последний день в Ion Storm. Я ухожу не в игровую компанию, просто я собираюсь кардинально изменить свой образ жизни и карьеру – попробовать работать в сфере медицины". – В.Ч.



Считаем деньги в чужих карманах



Take Two Interactive обнародовала зарплату своего босса. Итак, президент одной из крупнейших издательских компаний Джеффри Лапин будет получать в год 650 тысяч долларов США, плюс несколько видов надбавок, которые в общей сумме составят почти 600 тысяч долларов. А вот ныне возглавляющий отдел по продаже игр на PC бывший президент Take Two Interactive Келли Самер за 2003 год должен заработать от 525 до 625 тысяч долларов, плюс ежеквартальные премии по 37-38 тысяч. – В.Ч.

Deus Ex 2 и Thief 3, помашите технологии Unreal ручкой





Вокруг одних из самых ожидаемых игр Deus Ex 2: Invisible War и Thief 3 в результате неправильно истолкованных слов сотрудника Ion Storm Кента Хадсона разразился небольшой скандал.

Сначала на одном из норвежских сайтов появилось четыре свежих скриншота из Deus Ex 2. Спустя некоторое время на специально созданном на одном из форумов сайта Voodoo Extreme Кент Хадсон заявил: "Deus Ex 2 и Thief 3 больше не используют технологию Unreal, за исключением редактора. Мы полностью переписали систему рендеринга, звуковой и физический движок, а так же прочие коды для геймлея. Я не хочу сказать, что технология Unreal чем-то плоха. Мы хорошие друзья с ребятами из компании Epic Games и желаем им всего наилучшего. Но у нас особый дизайн и нам потребовался движок, наиболее подходящий стилю наших проектов".

А дальше начали твориться совсем уж непонятные вещи. Вырванную из контекста цитату "Deus Ex 2 и Thief 3 больше не используют технологию Unreal" с заголовками а-ля "Deus Ex 2 и Thief 3 меняют движки" в своих новостях растиражировала львиная доля западных игровых Интернет-агентств. В итоге главе и лидеру Ion Storm Уоррену Спектору пришлось лишний раз объяснять простые истины: переработанная и измененная в своих интересах технология и новый графический движок – это, как говорят в Одессе, две большие разницы. – В.Ч.

http://www.nolf3.com в строю



Пока что на горизонте никакой информации об анонсе No One Lives Forever 3 не видно, но зато один из соиздателей предыдущих частей приключений элегантной Кейт Арчер, компания Fox Interactive, уже успела застолбить за собой Интернет-адресок http://www.nolf3.com. Наверняка сей маневр был предпринят неспроста, не так ли? – В.Ч.

MTV берется за игры

Компания National Network планирует организовать в эфире популярного международного музыкального канала MTV церемонию награждения лучших компьютерных и видеоигр под незатейливым названием MTV Gaming Awards. Дебютное вручение различных статуэток, призов и фенечек разработчикам и издателям должно состояться в конце 2003 года. – В.Ч.

Стальные животные ну службе датского королевства



Компания eSims Games подписала с Министерством обороны Дании договор, по которому за хорошее вознаграждение она обязуется сотворить для датской танковой академии специальную тренажерную версию своего хардкорного симулятора Steel Beasts. А еще eSims Games выпустила в свет первые скриншоты из Steel Beasts 2, чей релиз намечен на это лето. – В.Ч.

Трудный выбор

Официальный сайт "Фестиваля независимых разработчиков" (Game Developer's Conference) опубликовал список


2002 год, Марек Спанель благодарит жюри за столь высокую для его компании награду

номинаций, по которым 6 марта в Сан-Хосе (штат Калифорния) состоится вручение престижных наград Game Developers Choice. Итак, кроме Игры года призы достанутся лучшим из лучших в области: звука, игрового дизайна, дизайна уровней, программирования, сочинительства игровых сюжетов, графики, игровых инноваций и создания оригинальных персонажей. Разумеется, без наград не останется и студия-новичок (в прошлом году приз достался Мареку Спанелю – основателю и лидеру ческой компании Bohemia Interactive). – В.Ч.

Techland готова атаковать американский рынок





Польские разработчики из Techland вместе со всеми своими играми ушли под мощное крыло издательской компании Strategy First. Напомним, что сейчас поляки трудятся сразу над четырьмя разноплановыми играми: Chrome, Speedway Championships, Xpand Rally и Day of The Mutants, а аркадные гонки Pet Racer и забавный футбольный проект Pet Soccer уже полностью готовы для продажи на территории Северной Америки. – В.Ч.

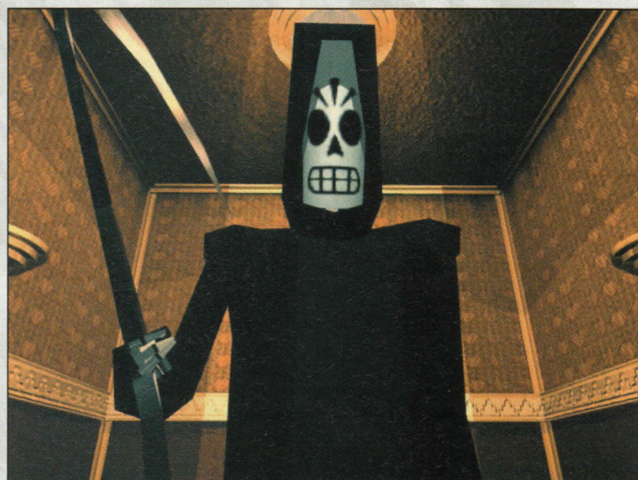
Деньги, игры и комиксы





Издательство Activision заключило с компанией Marvel Enterprise соглашение, по которому знаменитые во всем мире серии комиксов Spider-Man, X-Men, Fantastic Four и Iron Man лягут в основу будущих компьютерных и видеоигр, разработку которых Activision поручит своим многочисленным подразделениям и компаниям-сателлитам. Срок лицензии ограничен 2009 годом. – В.Ч.

Grim Fandango 2 и Monkey Island 5: миф или реальность?





PR-менеджер Lucas Arts Том Саррис недвусмысленно намекнул популярному сайту Adventure Games, что внутри его компании помимо второй части Full Throttle разрабатываются Grim Fandango 2 и Monkey Island 5. Само собой, никаких официальных пресс-релизов, подтверждающих начало работ над продолжениями двух популярных игр, нет и в этом году, скорее всего, не будет. По слухам, ориентировочные даты выхода Grim Fandango 2 и Monkey Island 5 намечены лишь на 2005 год. – В.Ч.

Duke Nukem Forever предъявил свои требования к железу

О Duke Nukem Forever сейчас известно почти все, кроме окончательной даты релиза. В официальном FAQ-листе уже давно перечислены виды оружия, враги и особенности уже устаревшей графической технологии Unreal, на основе которой игра строится аж с 1998 года. Теперь разработчики на форуме сайта 3D Realms обнародовали системные требования.

Итак, старичку Дюку желательно обосноваться на компьютерах с процессором мощностью в 2 гигагерца и видеокартой ранга GeForce 3 и выше, хотя игра обещает пойти и на гигагерцовом "камне" с расположенной по соседству второй "ДжиФорсой". Что касается новых скриншотов, то придется подождать до конца мая, когда начнется выставка E3`2003 – В.Ч.



Локализации

Никита Старцев
Дмитрий Смыслов

Operation Flashpoint: Сопротивление

Название	Operation Flashpoint: Resistance
Жанр	Combatsim
Издатель	Codemasters
Разработчик	Bohemia Interactive
Издатель в России	"1С"
Локализатор	"1С"
Количество дисков	1

Перевод	4
Текст	6
Озвучка	0
Общая	4.0



Послушав немного пропаганды, наш главный герой решил все-таки победить советскую армию

Похоже, BI Studio еще долго собирается сталкивать виртуальными лбами СССР и США в своем самом знаменитом творении. Свежевыпущенный адд-он под названием Resistance - яркое тому подтверждение. В очередной раз (хотя, нет, на самом деле "не в очередной", события этой кампании хронологически имели место быть задолго до Cold War Crisis). Плохие русские во главе с еще не совсем чокнутым и пока даже не генералом, а полковником Губой хотят захватить мирный островок Ноговия (в оригинале - Nogova). Им противостоят свободолюбивые аборигены в лице молочников, почтальонов, трактористов и одного спецназовца в отставке Виктора Трошки, нашего главгероя. "Местных" поддерживают всеми горячо любимые борцы за свободу с западного полушария матушки Земли. В конце хорошие ребята естественно побеждают плохих. В общем, самая заурядная патриотическая история для американских школьников и их не менее американских родителей. На деле – скукотища страшная. Кроме нового сюжета в этом дополнении нас ждет кое-какое новое оружие (например, пистолеты, которые еще год назад можно было найти на любом фанатском сайте), техника и вроде бы улучшенная графика (лично я ничего кроме глюков и тормозов не заметил). Вот собственно и все чешские гостинцы.

Прошлым летом "1С" скупила целую кучу лицензий на издание многих хитовых игр, но, к сожалению, позабыла найти достаточное количество приличных переводчиков.

Если решение оставить оригинальную озвучку еще можно хоть как-то оправдать присутствием русских актеров в штате разработчиков, то качество самого перевода не выдерживает никакой критики. Диалоги сухи и безлики, нормальные люди так не говорят. Возникает ощущение, что к текстам рука редактора вообще не прикасались. Выбранные шрифты тоже не впечатляют (наверное, это те самые, что разработчики предлагали "Буке". Она отказалась) – по большей части очень нечеткие, а курсив из полевых записок, так и вовсе ужасен.

Веломенеджер 2: Команда

Название	Cycling Manager 2
Жанр	Менеджер
Издатель	Cyanide
Разработчик	Focus Home Interactive
Издатель в России	Интенс
Локализатор	"Медиа-Сервис 2000"
Количество дисков	2

Перевод	5
Текст	4
Озвучка	отсутствует
Общая	4.5

В моем неофициальном конкурсе на "самую бестолковую игру 2002 года" эта французская поделка победила с огромным отрывом, оставив позади себя таких мировых "грандов", как "Готика" и Worms Blast. Здесь дело даже не в том, что она неимоверно скучна и однообразна (гонка за гонкой, этап за этапом, победа за поражением...и так до бесконечности). Основная проблема кроется в совершенно неудобном интерфейсе. Наверное, разработчики считают такие модные ныне фичи, как интуитивно понятное управление и user friendly interface просто неприемлемыми для своего "хардкорного" творения. Массивные дебри из абсолютно бесполезных менюшек и таблиц не позволят скучать на протяжении всей игры (в зависимости от вашей выдержки, от 1 до 5 минут), подарив массу "незабываемых" впечатлений. Если же вам все-таки удастся добраться до настоящих гонок, то особой радости они вам тоже не принесут, потому что зрелище представляют далеко не самое приятное. В общем, всем мазохистам и насильникам собственной нервной системы посвящается.



Вершина французской дизайнерской мысли

Локализация сего "шедевра мирового масштаба" (как и многих других, откровенно неудавшихся игр) выполнена компанией "Медиа-Сервис 2000". Как и следовало ожидать, качество далеко не блестящее.

В условиях кошмарного интерфейса от переводчиков требовалось предельно точно, а главное понятно передать главную идею каждого конкретного предложения, так как мелочей в этой игре просто нет. Но кое-кто явно не хотел особо утруждать себя тестированием проделанной работы. Все слова переведены так, как написано в словаре под пунктом за номером один. В итоге и без того запутанное меню превратилось в такую кашу, что ра-

Каждую гонку вам придется лицезреть эту захватывающую картину на протяжении где-то пяти минут



зобраться в нем практически не представляется возможным. Шрифты подобраны тоже не самые лучшие (если, конечно, их вообще кто-нибудь подбирал). Мало того, что они элементарно не смотрятся, так они еще и все разные. Тут вам и обычный, и курсив, и bold...в общем полный Word'овский набор на двух квадратных сантиметрах текста. Подписи пунктов меню (которые по доброй воле разработчиков появляются в левом верхнем углу экрана) так и вовсе нечитабельны.

Очередной продукт качеством ниже среднего от "Медиа-Сервис 2000". Похоже, скрупулезность не входит в список лучших качеств этих локализаторов.

P.S. Focus разрабатывает менеджер скачек на том же игровом движке. Совет на будущее: обходите его лучше стороной.

Конфликт: Буря в Пустыне

Название	Conflict: Desert Storm
Жанр	FPS
Издатель	SCi Games
Разработчик	Pivotal Games
Издатель в России	"Бука"
Локализатор	Home Systems
Количество дисков	1
Перевод	6
Текст	6
Озвучка	2
Общая	**4.4**



По белым линиям ходить можно, по серым нельзя. Вот она хваленая свобода маневра, по мнению "Буки"

Те из вас, кто надеялся получить новый Operation Flashpoint, будут сильно разочарованы: этот клон не заслуживает внимания, уделенного оригиналу. Да и вообще найти положительные черты в "Конфликте" не просто. Графика хоть поначалу и кажется симпатичной, со временем обнажает все свои гнилые зубки в противной ухмылке (огромные пиксели на спинах солдат чего только стоят). Искусственный интеллект убивает непроходимой тупостью и предсказуемостью. По большей части абсурдные и линейные миссии. Определенные находки (вроде использования ножа или очков опыта), конечно, радуют, но играть все равно желания не вызывают.

К сожалению, локализацию тоже нельзя назвать удачной. Некая Home Systems, на чьей совести сие неприглядное действо,

Американские спасители мира в полном составе. Английские SAS'овцы выглядят точно так же, только носят другую форму



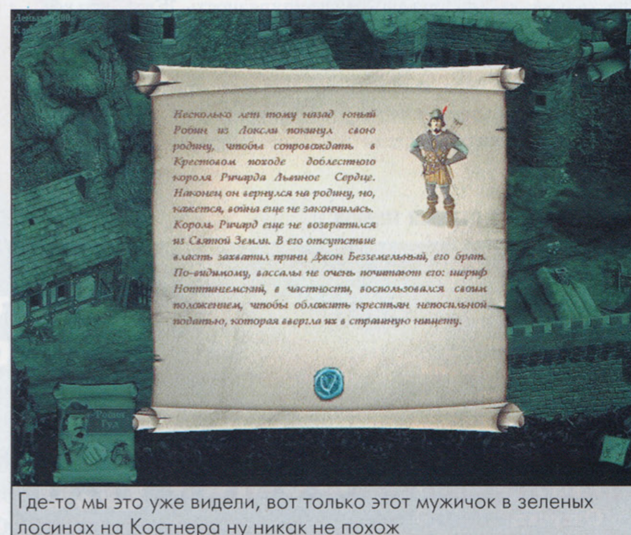
со своей задачей справилась на "очень плохо". Перевод текста сделан нормально, но как-то бездушно (хотя я не отрицаю, что в оригинале было точно так же). Не чувствуется стиля, в армии командир не советует, он приказывает. Хоть ошибки и опечатки отсутствуют, и то хорошо. Шрифты выбраны весьма приемлемые, четкие, подходящего размера, но они совершенно не вписываются в общий дизайн меню. А вот что действительно сделано хуже всякой критики так это озвучка. Давненько я не слышал синхронного перевода, особенно в играх. Многие фразы заглушаются оригинальными голосами, а некоторые так и вовсе оставлены без изменений. Невольно вспоминаешь старые добрые стилусовские локализации середины 90-х.

Убогая игра и ничуть не менее убогая локализация. Никому не советуем даже для общего развития.

Робин Гуд: Легенда Шервуда

Название	Robin Hood: The Legend Of Sherwood
Жанр	RTS
Издатель	Wanadoo
Разработчик	Spellbound Studios
Издатель в России	"Новый Диск"
Локализатор	"Новый Диск"
Количество дисков	1
Перевод	9
Текст	7
Озвучка	9
Общая	**8.5**

Создатели самого стильного (да и вообще лучшего) на сегодняшний день клона Commandos из Spellbound Studios решили развить идею в новой игре. На этот раз про самого известного в мире вора Робина из Локсли, в простонародье более известного как Робин Гуд. Настоящего хита не вышло, но развлечение на недельку-другую (если, конечно, вы не маньяк, готовый сидеть за играми все дни напролет) вам обеспечено. Плохо только, что из-за неправильного баланса и корявого управления у разработчиков получилась игра несколько иного жанра. Все эти шпионские причиндалы вроде пчелиного улья, сетки, яблока и кошелька монет нужны больше для виду, чем практического применения. На деле всю игру можно пройти одним Уиллом Скарлетом, вырезая целые крепостные гарнизоны (благо теперь появилась возможность бить нескольких врагов одним ударом). В общем, хотели умный Commandos про рыцарей, а получился...эээ...не самый замысловатый hack 'n' slash. Жаль.



Где-то мы это уже видели, вот только этот мужичок в зеленых лосинах на Костнера ну никак не похож

Вот чего-чего, а настолько качественной локализации от "Нового Диска" я не ожидал. Придраться практически не к чему за исключением, пожалуй, не самых удачных шрифтов. На малых разрешениях торчащие в разные стороны пиксели уж больно сильно бросаются в глаза. Да и плоские коричневые буквы не очень хорошо видны на бежевом фоне. Сам же перевод сделан очень профессионально (не чета многим книгам), тексты читаются легко и непринужденно. Актеры озвучения тоже поработали на славу. У каждого героя свой голос, манера речи, индивидуальный характер, а их (героев) там, между прочим, не так уж и мало. Локализаторов можно только похвалить.

Если бы разработчики чуть больше внимания уделили мелочам, мы бы с вами получили нового короля Stealth RTS, продолжателя постулатов великой Commandos. А так это просто очень хорошая игра по мотивам очень популярной истории, не больше, но и не меньше.

Осада Авалона

Название	Siege of Avalon
Жанр	RPG
Издатель	Blackstar Interactive
Разработчик	Digital Tome
Издатель в России	Snowball.RU/"Новый Диск"
Локализатор	Snowball Interactive
Количество дисков	2
Перевод	9
Текст	9
Озвучка	отсутствует
Общая	9.0

Приятно, когда знающие люди занимаются любимым делом, можно быть почти полностью уверенным в изрядном качестве результата. В качестве лишнего аргумента в пользу этого утверждения советую обратить внимание на Siege of Avalon в интерпретации не раз радовавших нас качественными локализациями Snowball Interactive. Жанр "Осады Авалона" далеко не из самых простых в плане количества специфической информации. Но даже при таких жестких условиях "снежки" справились.

Начать хотя бы с прилагаемого к игре html-руководства, которое, кстати, настоятельно рекомендуется изучить перед началом миротворческой операции. Здесь есть практически все, от изложения сюжета и описания главного меню до памятки по созданию оптимального персонажа (это которого не загрызет первая встречная тварь), рассказа о его основных и дополнительных характеристиках и даже краткого прохождения первой главы. И все это в очень простом и понятном стиле, не вызвавшем проблем у людей далеких не то что ролевых – вообще от компьютерных игр. Честь и хвала переводчикам за умение сработать для "человека с улицы".

То же самое можно сказать и о переводе самой игры. Диалоги, брифинги, записи в дневнике – все до последней запятой переведено на великий и могучий и впечатано в предназначенные для этого экранные области оригинальным, стилизованным под рукописный шрифтом. Более того, родные буквы можно увидеть не только в процессе, но даже на артах между главами. Еще одна "честь и хвала", на этот раз за скрупулезность. Жаль, что все персонажи "Осады Авалона" немы от рождения, и общаются лишь в письменном виде, вот бы талант локализаторов разгулялся. Ну да не беда, хороших игр, надеюсь, предстоит еще много, а пока пожелаем Snowball'у не терять форму и не ронять планку, остальным – стремиться к совершенству, благо есть пример.

Бэтмен: на страже города

Название	Batman: Vengeance
Жанр	Action
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Ubi Soft Entertainment
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	"Руссобит-М"
Количество дисков	1
Перевод	8
Текст	9
Озвучка	0
Общая	6.0

Говорят, простота хуже воровства. Не исключено, всякое случается. Но еще говорят, что из всякого правила обязательно есть исключение. Примерно такой путь избрали в "Руссобит-М", когда решили порадовать языковое большинство Родины не так давно зарелизенным в далеком забугорье Batman: Vengeance, перекрестив его в "Бэтмен: на страже города".

Локализаторы решили не влезать в голливудский монастырь с отечественным указом и ограничились лишь переработкой текста, не прикасаясь к звуковому ряду. Зато на переделку игрового текста руссобитовцы, чувствуется, бросились с удвоенной энергией. Все сообщения абсолютно читабельны, будь то



красочное описание сюжетных перипетий или инструкция по пользованию очередной модной мулькой из традиционно бездонного супер-геройского inventory. Помимо содержания, переводчики потрудились и над формой текстовых блоков, то есть загнали их в рамки оригинальных меню, кнопок и прочих информационных полей. При этом непослушная родная речь нигде не пробует оспорить границы отведенного ей пространства. В целом получилось – совсем даже не плохо.

Первая мировая война – 1914

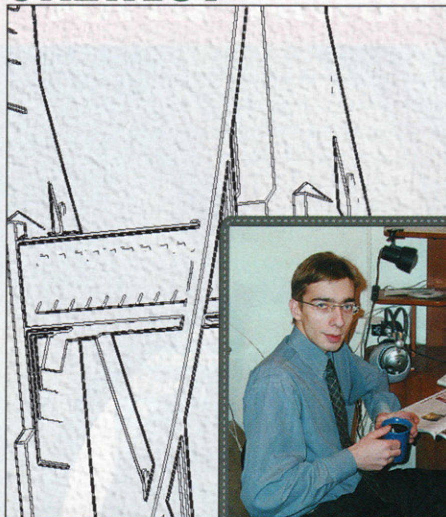
Название	1914
Жанр	TBS
Издатель	JoWooD Productions Software AG
Разработчик	TriNodE Entertainment GmbH
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	"Руссобит-М"
Количество дисков	1
Перевод	7
Текст	7
Озвучка	4
Общая	6.0

Помнится, герой давнишнего мультика, городской пес по имени Пират, после зажизненного разговора со своим цепным деревенским тезкой заметил, мол, имена одинаковые, а какая разная судьба. Вот и с "1914" ситуация похожая: как и "Бэтмена", достоянием широких масс ее сделал "Руссобит-М", то есть корпели над ними одни и те же люди, но насколько же разителен оказался результат.

В отличие от предыдущей, казалось бы, довольно легкомысленной, что в плане жанра, что в плане сюжета, игры, гордый представитель стратегической когорты, "1914", к сожалению, не может похвастаться ничем особенным, зато претензий к этой локализации предостаточно. На этот раз переводчики решили осилить и текст, и звук, но, вероятно, несколько переоценили свои силы, в связи с чем оба компонента выглядят слегка недоношенными. К примеру, текст. По сути все верно, литературно, драматично и строго в рамках окон и кнопок, установленных разработчиками. Но при виде шрифта в меню и брифингах вся литературность становится до фонаря. Такое впечатление, что вернулся лет на 6-7 назад, когда разрешение 640x480 считалось высоким, а 800x600 прямо таки запредельным, и, само собой, ни о какой особенной четкости и речи не заводилось.

Аналогичные впечатления оставляет и звуковой ряд. С одной стороны, войска обязательно отзываются на ваши приказы, рапортуют по поводу и без повода, в общем, ведут себя подобающе, но как-то... без искорки, что ли? В их бы реплики побольше колорита, индивидуальности, потому что солдат кайзеровской армии, реагирующий на команду набившим оскомину "Слушаюсь, сэр!", на мой взгляд, заслуживает строгого наказания за пропаганду вражеского образа жизни.





SIMCITY 4

Дмитрий Смыслов



Как говорит один мой хороший знакомый: "Не хочется начинать с банальности, но придется". Не секрет, что в народе сложилось вполне стабильное недоверчивое отношение к любого рода сиквелам. Причем, чем они сиквелистее, тем с большей опаской ожидается их релиз, и даже если ранее особых проколов не наблюдалось, подавляющее большинство пользователей все равно исполняются пессимистических настроений, вроде "ну вот на пятнадцатой-то серии они обязательно слажают". И, что удивительно и прискорбно, ведь лажаются, причем именно на наиболее ожидаемых эпизодах, в связи с чем разочарование становится еще острее.

Вместе с тем, и в наше циничное время есть еще некоторые команды, которые при любых раскладах могут рассчитывать на кредит доверия со стороны даже самых привередливых индивидов. Это команды, талант которых не вызывает ни малейшего сомнения. Команды, которые способны взяться за реализацию любой рискованной идеи и в итоге превратить ее в очередной памятник себе или, перелицевав какой-нибудь классический хит, подарить миру еще один шедевр. Им веришь, как бы фантастично не звучали их пресс-релизы, на них надеешься, результатов их работы ждешь, и они почти никогда не подводят своих почитателей.



Город-сказка, город-мечта!

*...попадая в его сети –
пропадаешь навсегда.*
Танцы Минус "Город"

Жанр	Economic Sim
Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com/
Разработчик	Maxis http://www.maxis.com/
Требуется	Pentium III 500, 128Mb RAM, 16Mb video
Рекомендуется	Pentium 4 1Ghz, 256Mb RAM, 32Mb video
Сайт игры	http://simcity.ea.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2611.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

Вне всякого сомнения, Maxis в этой когорте избранных занимает одно из наиболее почетных мест. За много лет существования ее поведение напоминало жизнь художника-затворника: никакого любования собственными успехами (поводов - хоть отбавляй), никакого излишнего пафоса и гламура в преддверии очередного релиза, ни малейшего намека на звезданутость или запальцованность – только работа, генерация и внедрение новых идей, полировка старых.

При этом всегда на полшага впереди конкурентов, на нелегкой позиции лидера лыжной гонки, вынужденного вспарывать ледяную целину и ценой собственных сил облегчать жизнь следующих за ним по готовой лыжне.

Но тем ценнее, честнее его победа, чем спонтанный триумф выскочившего на последних метрах перед финишем. К счастью, Maxis никогда не позволял проделывать с собой подобные трюки, раз за разом обставляя соперников "по игре". Весь нескончаемый сегодняшний поток разномастных экономических симов обязан своим существованием почтенному старичку SimCity. Который шестнадцатью цветами и схематичными очертаниями домов держал перед монитором куда крепче сегодняшних мультиполигональных монстров.

И что более парадоксально, точно так же можно отозваться о каждой из игр этой серии. SimCity 2000 явился миру в элитном в то время разрешении 640x480, ни пикселем меньше, 256-цветной палитре и ставшей впоследствии классической изометрической проекции, Sim City 3000 в плане графики шагнул еще дальше, добавились более ресурсоемкие разрешения и цветовые разрядности, появилась поддержка 3D-карт (это на спрайтовом-то движке!), которая была реальным подспорьем на маломощных машинах. При этом каждый раз авторами пополнялось строительное меню, эргономизировался интерфейс, совершенствовался и детализировался хозяйственно-экономический механизм, игрок все глубже погружался в перипетии непростого процесса администрирования современного мегаполиса.

И каждый раз было что-то новое, что до этого не встречалось ни у кого, в том числе и у самих Maxis-мастеров. Та самая изюминка, благодаря которой их игры моментально сметались с магазинных полок и взлетали к вершинам всех мыслимых чартов; которая давала возможность поклонникам еще раз убедиться в правильности своего выбора, а подражателей в исступлении обгрызать друг другу локти; которая на протяжении многих лет делала однотипные игры Играми от Maxis. И вот четвертая серия. Немногие квесты могут похвастаться такой цифрой, а тут стратегия. При всей моей искренней любви к Maxis, поначалу мозг буравит назойливый антисиквельный червячок, но он исчезает, как только на экране возникает знакомый логотип. Прочь эмоции, прочь сомнения, прочь пристрастия. Я буду судить честно.

Обо всем понемногу

С момента выхода в начале 1999 года Sim City 3000 прошло чуть менее трех лет. Срок немалый, особенно если вспомнить, сколько всего занимательного произошло в игровой индустрии за это время. Начать хотя бы с ошеломляющего качественного роста компьютерного железа. То,

И вот на это они променяли Годзиллу! Позор джунглей...




Некогда фешенебельный особняк, а теперь кандидат на снос. Кризис



Место падения небесного тела. Глубокий кратер и горящие здания

что вчера казалось сказкой, сегодня уже анахронизм. Разработчики же по этому поводу будто с цепи сорвались. Иногда складывается впечатление, что их волнуют не столько сами игры, сколько упущенные возможности реализовать в них поддержку какой-нибудь модной железяки. Однако, к счастью, в большинстве случаев игроделатели все-таки не забывают своей изначальной высокой миссии и трудятся ради творческого результата. Но все равно сегодня практически все игры делаются на очень высоком техническом уровне, и оправдания вроде компенсации убогости реализации глубиной мыслительного процесса уже давным-давно не прокатывают.

Таким образом, перед разработчиками стояла довольно непростая задача – им предстояло выдержать поединок с наиболее опасным конкурентом, самими собой и сложившейся за время существования этого брэнда репутацией. Стоит ли говорить, что они справились с блеском? Уверен, что нет, иначе перед вступительным роликом (кстати, исключительно по-maxis'овски лаконичным на грани неприличия) игрока приветствовал бы другой логотип. Авторы расстарались на славу, решив прыгнуть выше головы, они, как всегда, и сами прыгнули, и неистребимым последователям местечко оставили. SC 4 – ни в коем случае не сиквел и не римейк, это абсолютно самодостаточная, сделанная с чистого листа игра. Перечислять и пересчитывать новации нет смысла, их достаточно, начиная с движка и заканчивая экономической моделью. В то же время, играя в SC 4, явственно ощущаешь неповторимый и непередаваемый дух первых трех игр.

Чему же обязана SC 4 своим успехом? Доброй памяти народа о "старых временах" или мастерству разработчиков? Чтобы хотя бы приблизиться к ответам на эти вопросы, необходимо отделить новшества от уже привычных игровых элементов, чем и попытаемся заняться.

Опять все по-новому

Именно "попытаемся", потому что суть, цель и, в общих чертах, стратегия остались прежними. Снова мэрские тяготы и лишения, снова гнетущие думы о благосостоянии нации в целом, потому что вы широкая натура и за все переживаете, и населения поднадзорной территории в частности, потому что вот они, родимые, стоят под окнами мэрии, кушать просят. А вот в состав средств и методов достижения этих целей авторы внесли некоторые заслуживающие внимания коррективы.

Перво-наперво придется забыть о выборе в начале игры какой-то отдельной географически достоверной или, напротив, совершенно отбалдовой карты, на которую предстоит изливать свой нереализованный архитектурно-строительный талант. В этом плане SC 4 можно назвать симулятором не мэрской, а губернаторской жизни, так как останавливать свой выбор нужно на карте определенного региона, разделенной на отдельные сектора, в которых, собственно, и происходит строительство и дальнейшее развитие. Одновременно с системой обособленных карт отошли в Лету и лежащие за границами вашей делянки соседние города, некогда служившие для вас источниками притока или оттока населения, сторонами в заключаемых сделках и т.д. Теперь, если в соседнем секторе отсутствует разумная жизнь, никто никуда не станет притекать или оттекать, предлагать контракты и уж тем более самостоятельно развиваться без вашего ведома. Все придется брать в свои руки и тащить на своем горбу.

Авторы SC4 несколько откорректировали состав городских зон, превращающихся впоследствии в кварталы. Помнится, в SC 3000 жители не

Наглядно показанное несоответствие количества источников доходов и расходов

Monthly Budget

Monthly Income	$	$$	$$$	Monthly Estimate
Taxes				
Residential	$1,375	$313	$92	$1,780
Commercial	$21	$302	$47	$370
Industrial	$327	$0	$6	$333
City Ordinances				$0
Neighbor Deals				$0
Business Deals				$0
Transportation Department				$0

Monthly Expenses	Monthly Estimate
Transportation Department	$105
Public Safety Department	$230
Health & Education	$680
Utilities	$724
City Ordinances	$148
Neighbor Deals	$0
City Beautification	$0
Government Budget	$5
Take Out A Loan	$0

Current Balance	$214,837
Monthly Income	$2,483
Monthly Expenses	$1,892
Month End Cash	$215,428



И я буду утверждать, что здешние молнии просто восхитительны


Также, как и метеоры

были против, если с жилыми кварталами соседствовали пара-тройка пашен, для появления которых требовался лишь большой участок, отмеченный как light industry. Те же, кто по тем или иным причинам не был осведомлен о наличии в sim-мире сельхозпроизводства, фермы так и оставались нереализованной возможностью. В SC 4 пашни и плантации приобрели статус заурядных городских кварталов, правда, для этого разработчики решили пожертвовать упоминавшимися light industry.

Расширился состав сооружений транспортного комплекса. Во-первых, внутриквартальные дороги могут быть двух типов в зависимости от их пропускной способности. Визуально ширина-то у них одинаковая, отличается цвет покрытия, вероятно, в более продвинутом варианте асфальт ровнее, вот средняя скорость потока и возрастает. Во-вторых, дополнился список сооружений, возводимых на пересечениях обычных улиц и хайвеев, так что при желании вполне сможете заделать себе персональное Третье кольцо. В-третьих, аэропорт и гавань тоже перестали быть просто одним из типов городских зон, застраиваемых по мере необходимости и развития, а приобрели конкретные очертания, размеры и виды (для внутренних линий или для международного сообщения).



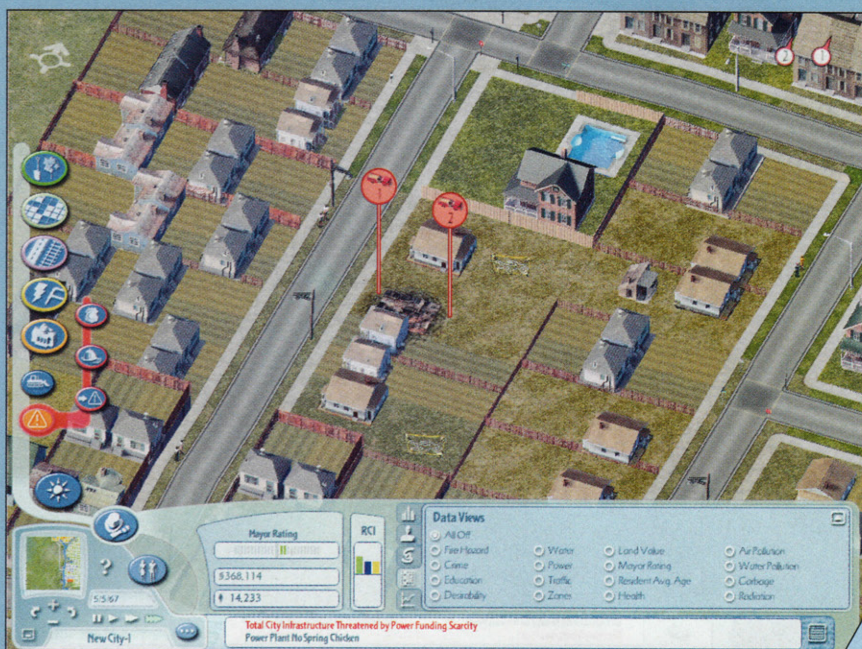
Но наиболее, на мой взгляд, значительные изменения коснулись городских финансов. Теперь никто не позволит вам безнаказанно поставить в каждом квартале по полицейскому управлению, пожарной части, больнице, школе, колледжу и электростанции. Ежемесячно из городского бюджета вычитаются деньги на содержание энергетического, дорожно-коммунального и транспортного комплексов, систем безопасности (пожарные, полиция), образования и здравоохранения, а также мелочевки вроде озеленения. Они называют это расходными статьями бюджета, а по мне так просто виселица. Платить нужно за все, в противном случае это самое "все" начинает весьма энергично бастовать, пикетировать, разваливаться или взрываться, принося при этом еще больше проблем. Конечно, это логично и справедливо: захотелось почувствовать себя градоначальником – получай полный набор, а не только светские вечеринки, персонального водителя и нечастые PR'ные экскурсии по городским стройплощадкам, но с непривычки голова идет кругом, а бюджетный баланс стремится к отрицательной величине с неумолимостью падающего парового молота. Причем при таком количестве расходов источники поступлений в вашу кассу можно перечесть по пальцам. В первую очередь, конечно, налоги, потом городские программы и сделки, приносящие хоть какой-то доход, и, наконец, внутренние поступления, вроде выручки от использования городского транспорта.

Вымершие промзоны – результат неверного планирования



Вроде бы тоже приемлемо, однако только на первый взгляд. Во-первых, доходных программ не так много и все они обязательно имеют те или иные негативные черты (например, легализация азартных игр приведет в ваш город определенный капитал, правда, придет он в карманах не лучших представителей человеческого рода, в связи с чем придется дополнительно тратиться на содержание правоохранительного аппарата). Поверьте, заработанных на казино денег не хватит даже на вос-


Творения местного "Дон-строя"



Пожарные должны были приехать, но не успели. Результат – скорбные руины

питание и прокорм полиции (что, кстати, априори нереально), потому что в казну будет приходить по сотне местных буказоидов в месяц, а оптимальная зарплатная планка, при которой местные блюстители закона соблаговолят пойти с утра служить и защищать, зафиксирована на отметке 125. Плюс к этому затраты на строительство здания управления и городской тюрьмы, в balloon-help к которой прямо сказано, что без нее на порядок в городе не стоит и надеяться.

Примерно такая же ситуация складывается и с договорными отношениями: сделки, приносящие доход, негативно сказываются на обстановке в городе или вашей репутации, а приводящие эти величины к приемлемым показателям здорово облегчают ваши карманы. Простейший пример - прием отходов из соседнего города для утилизации на своих мощностях. С одной стороны, за грязные дела всегда неплохо платят, а грязнее этого и представить нельзя, а с другой – непрестанное нытье "зеленых" по поводу концентрации загрязняющих веществ в атмосфере способно отравить радость от любого количества наличности, которой и в этой ситуации не хватит на компенсационные мероприятия. Такой вот замкнутый круг, из чего следует, что основным источником пополнения городской казны по-прежнему остаются налоговые отчисления. А покрытие муниципальных затрат из кармана жителей, да еще и с поддержание в них уверенности, что они живут лучше всех в мире – занятие по напряженности покруче русской рулетки.

Еще одной новостью стало развитие Maxis идей унификации и "вселенизации" собственных игр. Если раньше это имело вид странного качества поделок вроде Streets of SimCity или не блиставшего графикой, но обладавшего завидной играбельностью Sim Copter, в которые можно было импортировать города, созданные в SC 2000, то сейчас процесс централизовался и приобрел большие масштабы. Действительно, было бы наивно предполагать, что, имея в активе две столь не похожие на все остальное и потому столь популярные игры (если кто не понял, речь о SimCity и The Sims), их не попытаются слить воедино. Результатом этого прикладного мичуринства стал режим My Sims. Теперь вы можете расширить мировоззрение ваших любимых выкормышей от границ своего придомового участка до масштабов целого города, поселив его в любой точке вашего мегаполиса. Если же на винчестере ничего не осталось, симсов можно взять в игровой базе или скачать из Сети. В SC4 они играют ту же роль, что и многочисленные графики/рейтинги, сообщающие о положении вещей в той или иной сфере городской жизни. То есть начальник ЖКХ (это понятие такое умное, "жилищно-коммунальное хозяйство" означает) скажет: "Господин мэр, у нас проблемы с уличными пробками, надо решать, побьют". Прописанный по блату представитель сим-нации: "Господин мэр, что за $&*#$*, я не понял? Я за что %&^*# деньги плачу? Сегодня я добирался до работы почти час, а это в соседнем квартале!" Как видите, различия только в форме, а содержание неизменно, так что My Sims, на my взгляд, носит исключительно рекламный характер и на ход игры никак не влияет.


Аэродром в окружении жилых кварталов – обычное дело

Но при всех своих успехах, авторы не смогли избежать недостатков, связанных с созданием любой новой игры и экспериментами в ходе него. Их не много, но жизнь испортить они могут. Во-первых, не знаю, по каким морально-этическим причинам, но в SC 4 нет столь любимого народом Годзиллы. На смену ему пришел железный истукан, сильно смахивающий на китайского трансформера-переростка, который приземляется в центре города, устраивает вялый массакр с вытаптыванием жилых кварталов и разбрасыванием шайб, после чего гордо исчезает в небе. Никакого огня, никаких взрывов, никаких криков ужаса - в общем, будто и не катастрофа. Во-вто-


А здесь успели и теперь усиленно тушат


Резиденция мэра в окружении ветряных генераторов – дешевый, но эффективный PR

рых, и это уже серьезнее, почему-то тотально отупели ваши советники. Если в SC 3000 можно было практически не заглядывать в бумажный мануал, обращаясь за теоретической помощью к соответствующему должностному лицу, то здесь объем предоставляемой ими информации неприлично мал, а ее суть совершенно бесполезна. Так что до всего приходится доходить своей головой.

Внешний вид

То, как стал выглядеть Sim City, тоже относится к новинкам этого релиза, причем к новинкам безоговорочно приятным. Несмотря на качество прорисовки объектов и эффектов в SC2000 и SC3000, в полигонах они, конечно, смотрятся выгоднее. Отметить хочется решительно все: домики от индивидуальных одноэтажек до гордых небоскребов, которые даже при максимальном приближении сохраняют образ человеческого жилья; многочисленные визуальные эффекты, вроде городского освещения и света фар по ночам, смога над промышленными кварталами и багрового дыма от метеоров. Даже сносимые здания не просто исчезают с экрана, а, как и положено, оседают или складываются в облаке пыли. Прекрасно! Порадовал и звук, при максимальном приближении действительно создается впечатление, что попал на оживленную городскую улицу: шум моторов, всплески гудков, возгласы пешеходов. Интерфейс почти полностью скопирован с The Sims и особых проблем с адаптацией тоже не вызывает.

Подводя черту

Я советую. Настоятельно советую поиграть в SimCity 4. Не взглянуть, не обратить внимание, а именно поиграть. Такие игры выходят нечасто, это – живая классика, к которой есть возможность прикоснуться. Maxis в очередной раз не дал никому выскочить из-за спины и еще выше приподнял планку требований к экономическим симам. Не сомневаюсь, что SimCity 4 займет подобающее место среди своих почтенных предшественников как в официальных рейтингах, так и сердцах почитателей дела Уилла Райта. Так держать!



Сейчас в лучших традициях "Дорожных Работ", уничтожив чудные коттеджи, по жилым кварталам пройдет хайвей. Вокруг будут офисы, офисы, офисы. А что делать? С трафиком надо как-то бороться...



Провожая день вчерашний

Кто знает, сколько на самом деле частей насчитывает SimCity-серия? Логично предположить, что четыре, и потом накинуть еще парочку в расчете на add-on'ы. Но в действительности их было ровно десять, начиная с SimCity образца 1989 года и заканчивая появившимся месяц назад SC4. На протяжении более 13 лет каждая игра привносила что-то и в серию, и в жанр. Почти полтора десятка лет – большой путь и неплохой повод обернуться.



Издателем первого **SimCity** была Broderbund, уже успевшая к тому времени прославиться бессмертными Karateka и Prince of Persia. Привлечь к себе внимание издателя подобного ранга не всегда удается даже относительно успешным геймейкерам, так что можно считать, что никому неизвестной студии Maxis здорово повезло. Впрочем, заслуженно. То, что они предложили, нарождающаяся компьютерная индустрия еще не видела. Подумать только, симулятор мэра! Настоящего мэра с настоящим городом. Опасливо попробовав новинку на вкус, пользователи жадно набросились на нее. Сейчас можно услышать, что негаснущая популярность игр тех лет зиждется на романтическом духе, сопутствовавшем слову "компьютер" на рубеже 80-90-х, примерно, как авиации в начале прошлого века. Глупости! Своим появлением SimCity практически образовал целый жанр,

1989

SimCity Classic



1993

SimCity 2000



1999

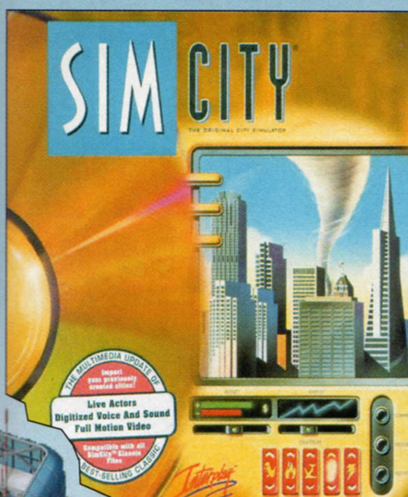
SimCity 3000

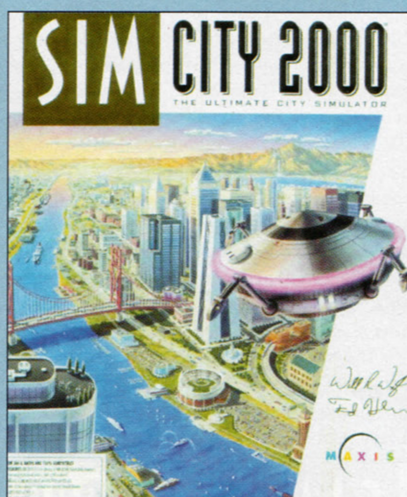


2002

SimCity 4





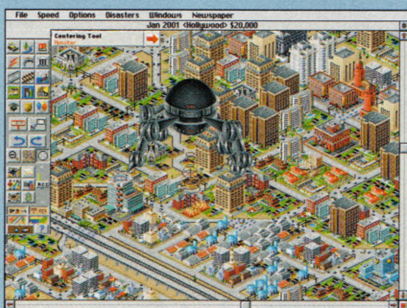




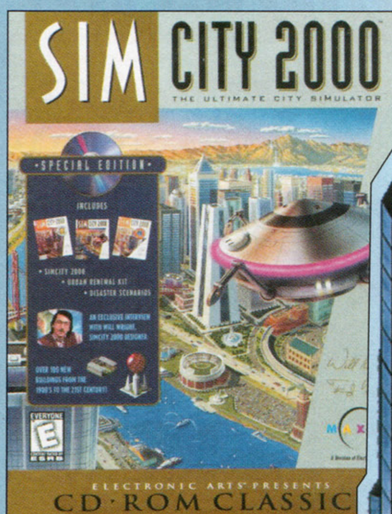
и спорить с этим, мягко говоря, неумно. Для своего времени там была очень успешная экономическая модель, неплохая графика (EGA 640x480), а о пресловутых gameplay и replayability и говорить не стоит. Лично я с удовольствием гонял SimCity в 1994 году и нисколько не чувствовал себя ущербным. Без сомнений, монументальная игра, которой нынешнее поколение геймеров должно быть благодарно не меньше, чем Wolf'у или Dune 2.

После столь оглушительного успеха серия аж на четыре года ушла в тину и дала о себе знать только в 1993 релизом **SimCity Multimedia CD Version**. По сути, это был старый знакомый SimCity, размещенный не на пятидюймовой дискете, а на только-только появившемся CD и дополненный видеороликами. К тому времени компьютер почти перестал быть чем-то запредельным, и аудитория Maxis в очередной раз расширилась. Издателем римейка был Interplay. Maxis оставался верен практике работы с именитыми брендами.

Те же, кто все-таки продолжал недоумевать, зачем нужно было класть на CD порядком повзрослевшую игру, которой и так жилось неплохо, получили ответы на все вопросы в том же 1993 году. Прозондировав почву и раздразнив у народа аппетит, Maxis выпустил в свободное плавание **SimCity 2000**. Без лишнего жеманства можно сказать, что игра посеяла в массах настоящее безумие. С одной стороны, это была старая добрая SimCity, такая же оригинальная, интересная, захватывающая, заставляющая забыть обо всем на свете. С другой – от предшественницы в ней не было ничего, кроме имени и идеи. Перечень новшеств с трудом помещался на коробке. Игра щеголяла роскошным SVGA'шным 640x480 с 256-цветной палитрой. И в наше время подобное сочетание не выглядит дико, скорее, ностальгически умильно, а представьте, что творилось десять лет назад. Народ пищал. Пришедшая в игру изометрия привела с собой и объемный ландшафт, который мог быть изменен игроком по его усмотрению. Писк народа становился тоньше и выше. При виде же самой игры особо чувствительные личности просто лишались чувств. Глаза разбегались от обилия возможностей. Прежде всего, границы и очертания планируемых кварталов перестали быть фиксированными и теперь зависели только от фантазии игрока. Причем, помимо привычного деления на жилые, коммерческие и промышленные зоны, в SimCity появилась градация по плотности их застройки. Помимо этого, городская инфраструктура пополнилась метро, госпиталями, колледжами, зоопарками, которые были не просто красивыми деталями пейзажа, а полноценными элементами городской системы.







В SimCity 2000 разумная жизнь не обрывалась на границе вашего города, разработчики ввели в игру соседние, автономно развивающиеся города и предоставили возможность вести с ними торговлю, обмениваться ресурсами (водой, электроэнергией, принимать для утилизации их отходы или спихивать им свои), переманивать жителей. Из мелких приятностей стоит отметить, что в SimCity 2000 можно было именовать какие-либо памятные места на выбранной карте и все-



рьез воспринимать сообщения местных газет, которые сообщали о городских событиях и позволяли оперативно среагировать, скажем, на проблемы с электро- или водоснабжением, на недовольство народа слишком высокими налогами и т.д.

На волне народного интереса в том же 1993 году страждущим пользователям был брошен на растерзание **SimCity**

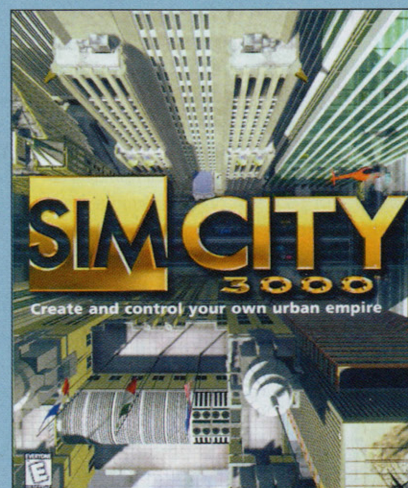


2000 Special Edition, отличавшийся от оригинального наличием пары тематических сценариев. Несмотря на кажущуюся малозначительность этого события, никак нельзя пройти мимо него. Именно SimCity 2000 SE стал первой игрой, изданной Maxis самостоятельно, без привлечения сторонних компаний. Именно 1993 год можно с уверенностью назвать началом золотого века Maxis, периода его максимальной популярности, плодовитости и независимости.

В 1994 году компания переиздала первый **SimCity**, адаптировав его под Windows и переписав игровой интерфейс под оконную систему тогда еще оболочки DOS. 1994 годом датируется и **SimCity 2000 Urban Renewal Kit** – редактор, позволявший игрокам перекраивать внешний вид игры. Имея на харде сам SimCity 2000 и пристыковывавшийся к нему URK, можно было в корне изменить образ любого из использовавшихся в игре зданий или ландшафтов. Желаете устлать склоны холмов кислотно-зеленым мхом и ядовито-розовыми соснами – пожалуйста; хочется написать на стене девяностоэтажного небоскреба "Vasya was here!" – тоже нет проблем.

После столь массированной и длительной артподготовки по геймерскому сознанию компания на два года ушла в тень, борясь с растущими финансовыми





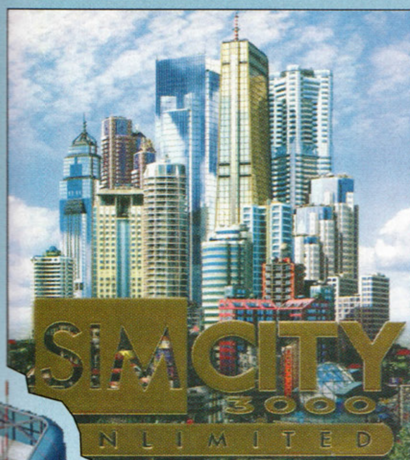






и организационными затруднениями. В 1996 году Maxis снова появился на игровом рынке с переизданием старой игры. На этот раз ею стал SimCity 2000, который вышел в составе комплекта **SimCity 2000: CD Collection**, включавшего саму игру SimCity 2000 Urban Renewal Kit, несколько тематических сценариев и бонус в виде набора географически достоверных карт. CD Collection был последней гастролью студии в качестве независимого издателя. Обессилевшего титана поглотил Electronic Arts, добавивший к наименованию "is an Electronic Arts brand".

Спустя два года после прощания с автономностью, Maxis снова заставила заговорить о себе весь мир. **SimCity 3000** взорвал чарты. Почитатели утерли слезы, сняли траур и, сотрясая окрестности восторженными воплями, принялись с удвоенной силой трясти стариной, как и встарь закатывая в асфальт, бетон и облагороженную растительность гектары и гектары неосвоенной целины. Терять голову было отчего. Повторилась история с выходом SimCity 2000: вроде бы очень похоже на прошлые серии, но точно не "хорошо забытое ста-



рое". Создатели SimCity 3000 избрали беспроигрышную тактику, воплотив в ней опыт предыдущих игр, взяв из них все хорошее, отбросив немногочисленные недостатки, сдобрив получившееся попурри изрядным количеством новшеств и облача все в новую красивую обертку в виде довольно мощного движка и переработанного интерфейса. Однако большинство специалистов склонны считать главным достоинством SimCity 3000 не внешнее оформление, а практически впервые появившийся полноценный городской аппарат. В SimCity 3000 ваши советники играли далеко не последнюю роль, нередко помогая дельным советом, особенно на первых порах. Из архитектурных новинок стоит отметить появление свалок и мусороперерабатывающих производств, а также различных достопримечательностей. Когда денег становилось достаточно для всяких безумств, можно было поставить на центральной площади своего мегаполиса, скажем, храм Василия Блаженного или башни Всемирного торгового центра, хватало бы наличности. Кроме положительных эмоций, данные объекты увеличивали ценность земли по соседству и общий рейтинг города. Вот так Maxis снова заявил права на лидерство в жанре.

Не противясь склонности истории к повторению, в том же 1999 году команда выпускает **SimCity 3000 Unlimited** – аналог SimCity 2000: CD Collection, в составе которого, по доброй традиции, ценители могли найти коллекцию дополнительных зданий, сценариев, катастроф, а также игровой редактор. Нужно сказать, что пресытившаяся публика встретила этот add-on без восторга, но на популярности компании это никак не отразилось.

За следующие четыре года Maxis практически удалось восстановить былой статус, пусть и в качестве структурного подразделения Electronic Arts. Выпущенные за это время The Sims вновь позво-



лили говорить об "Играх от Maxis" и вселили надежду на лучшее в сердца фанатов. И вот опять возвращение к SimCity и постновогодний релиз **SimCity 4**, десятой, юбилейной, серии этой поистине легендарной линейки.

Обзор игры и тактические советы ждут вас на соседних полосах, а в завершении "взгляда через плечо" хотелось бы высказать парочку предположений. Если судить по истории компании, то раз за разом Maxis ухитрялся делать что-то сногсшибательное, постоянно выводя свои, а значит, и все остальные экономические стратегии на качественно новые уровни. Что бы ни происходило, команда всегда оказывалась на вершине. Повторюсь, что 13 лет – большой срок, и выработанное за это время поведение – уже даже не привычка, это образ жизни. Мы не разочаруемся и на этот раз, а в ближайшее время стоит ожидать выхода add-on'а к SimCity 4, в котором будут новые дома, новые карты, новые возможности и, конечно, игровой редактор. И, может быть, маленькая-маленькая Годзилка.

Дмитрий Смыслов

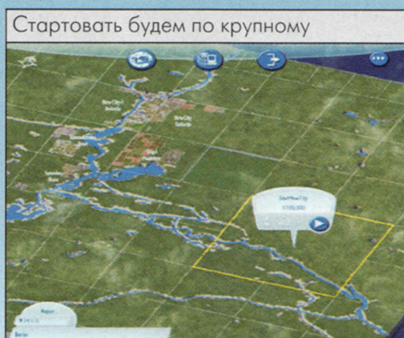
Я знаю – город будет, я даже знаю как

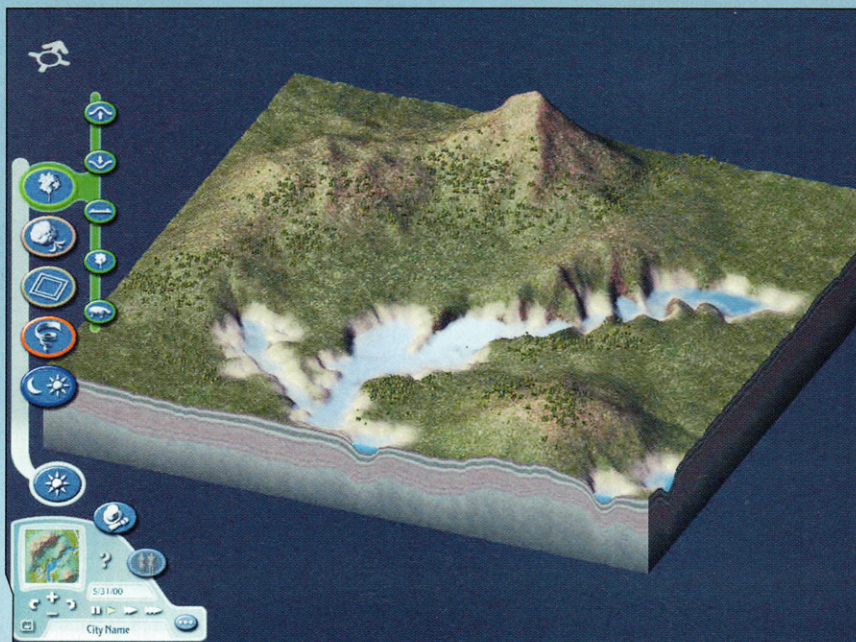
SimCity 4 – игра неординарная, но при этом отнюдь не революционная. Она – закономерное развитие блестящей серии. При создании SimCity 4 разработчики пошли проторенной тропой, реализуя проверенные временем наработки. Фундамент игры практически не претерпел изменений, так что и градостроители со стажем, и те, кто знаком лишь с SimCity 3000, не испытают трудностей. Помимо уже привычных, я бы даже сказал классических, элементов любого SimCity, нынешнее творение Maxis дополнено рядом оригинальных идей.

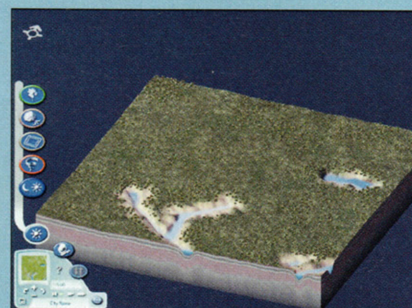
Начало

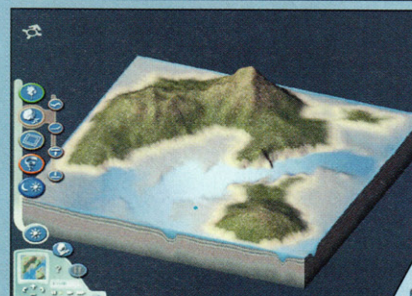
Непривычности начинаются со стартового меню. Во-первых, оно как таковое отсутствует, но не это главное. Главное – это новый подход к выбору первоначального участка для реализации своих скрытых архитектурных фантазий. Обособленная карта, за границами которой предполагалось наличие неких самостоятельных населенных пунктов, канула в Лету. Вместо отдельных карт предстоит делать выбор между целыми регионами, разделенными на квадратные сектора определенной площади. Первоначально каждый из них имеет индивидуальный рельеф местности, но если он вам чем-то не придется по нраву, его всегда можно "отнивелировать", сообразно собственным представ-

Стартовать будем по крупному




Таким сектор до нашего вмешательства


А после него может оказаться таким...


... или таким,...


... или даже таким. Никто и ничто не помеха

лениям. Останавливаться подробно на дизайне ландшафта не станем, здесь нет ничего сложного. Имея определенный запас фантазии и растущие из правильного места руки, в течение нескольких минут можно превратить цепь холмов в ровную, как стол, степь или, наоборот, спокойную долину в горную гряду. Для этого подбираем необходимый инструмент, определяемся с точкой воздействия на местности и, зажав левую кнопку мыши, начинаем творить. Для более точной работы и внешне правдоподобного результата настоятельно рекомендую вспомнить, что в SimCity 4 имеется аж пять степеней масштабирования, удерживаемый Shift увеличивает площадь воздействия, а Ctrl – уменьшает, плюс – колесико на мышке. Единственное затруднение – приноровиться к чувствительности собственной мыши, но и это – дело наживное. Завершив приготовления, переходим в режим мэра.

С мастерком и лопатой

В этой части подробному описанию подвергнутся только новшества SimCity 4, все остальное – только в объеме, необходимом для лучшего их усвоения. Оперировать, по-прежнему, приходится тремя видами кварталов: жилыми, коммерческими и промышленными, которые, в свою очередь, варьируются в зависимости от возможной плотности застройки (low, medium и high density). Исключение составляет промышленные массивы, для которых предусмотрена только средняя и максимальная плотность застройки, а вместо light-промзоны теперь присутствуют фермы.

В SimCity 3000 для получения пашен требовалось отметить достаточно большой участок как раз light-промзоны на удалении от основной городской застройки. Эта возможность не была задокументирована во встроенном игровом help'е, а приобрести коробку с бумажным мануалом львиная доля наших игроков не имела возможности. Приходилось доходить своим умом. Теперь авторы решили вообще отказаться от кустарного хозяйства, отдав предпочтение фермерскому. Логично, достоверно, но абсолютно неудобно. Как ни крути, а на ферме больше двух рабочих мест не бывает, с ростом численности населения, приходится закатывать луга и пашни в асфальт, отдавать драгоценные квадратные метры под более компактные производства, при этом обеспечивающие большее количество рабочих мест.

Первым зданием, которое первым появится на вашем участке, станет электростанция. Без водоснабжения или пожарного патрулирования городские районы хоть как-то, но будут развиваться, то без электроэнергии - никогда. Из доступных станций руки сами тянутся к угольной: всего за 10.000 получаем 6.000 МВатт/месяц. Однако лучшим приобретением будет все-таки газовая станция, ее соотношение цена/производительность выглядит на порядок бледнее: при дешевизне всего на 1.000 проигрыш в производительности вдвое (9.000 денег и 3.000 МВатт-месяц). Ее достоинство в низком уровне загрязнения атмосферы. Следовательно, жилые кварталы можно расположить на меньшем расстоянии.

Жители SimCity – не москвичи и видеть, чем дышат, не привыкли. Если разместить новостройки с видом на местную ТЭЦ, заселяться они будут скорее от безысходности, чем по искреннему желанию. В идеале вокруг промзоны должен находиться буфер из "лесов, полей и рек", задерживающий распространение загрязняющих веществ. Но в условиях дефицита площадей это не реально, можно воспользоваться следующей схемой. Все



Стоящая вдали электростанция не портит ни настроение, ни здоровье обитателям расположенного на некотором удалении жилого массива



промышленные предприятия размещаются вдоль одной из границ экрана, на некотором удалении от них, возводится жилье, а между этими зонами – фермы, которым как раз требуются значительные площади. В итоге убиваются практически все зайцы. Часть загрязнения уходит за границы вашего города, не причиняя ему никакого вреда, люди дышат тем, что предусмотрено природой, город имеет определенное количество агрофирм, пользующихся спросом у населения, который не всегда удается удовлетворить, потому что места на эти хозяйства нужно много, а его-то и нет.

Еще одна немаловажная тонкость. Несмотря на то, что работать приходится на разных участках одного региона, рельеф местности на границах секторов, как это ни странно, изначально не совпадает, не говоря уж о случаях, когда вы начинаете вносить в ландшафт какието изменения. В связи с этим, возможна следующая ситуация: вы застраиваете определенную площадь в первом секторе, переходите ко второму, а затем возвращаетесь назад. После загрузки на экране появляется предложение выровнять пейзаж в приграничной зоне, на которое вы наивно соглашаетесь, после чего с ужасом наблюдаете, как вместе с неточностями рельефа исчезают и постройки, размещенные на кромке сектора. Самая пакость в том, что подобное сообщение почему-то не появляется при первом визите в сектор. Во избежание подобных казусов, при освоении новой территории стоит начинать строительство на некотором удалении от "края географии", чтобы потом не кусать локти и не искать деньги на новую электростанцию.

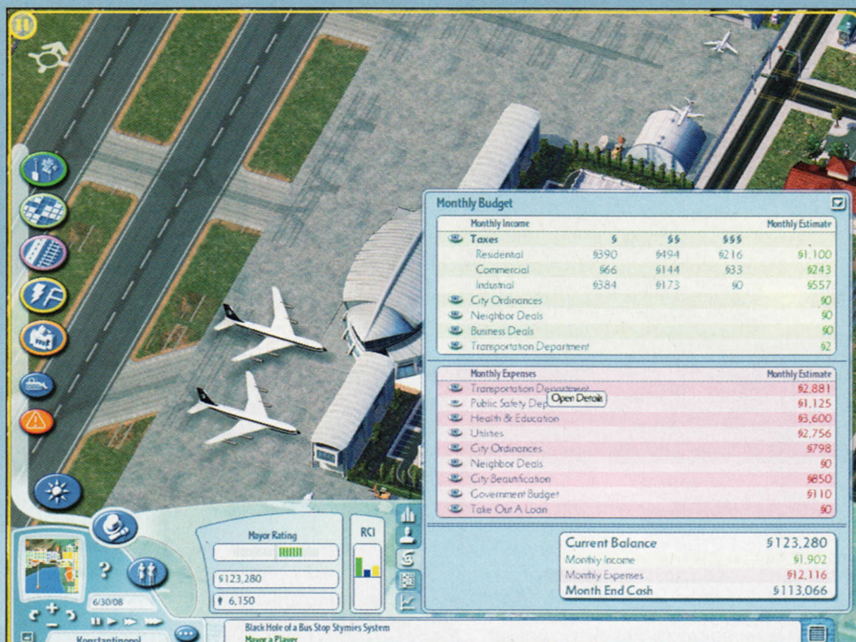
Ой, money-money-money, на кармане

Следующий по важности вопрос – финансовая система вашего города и способы получения дохода. Поставить процесс на нужные рельсы необходимо как можно скорее, потому что с самого начала бюджет убыточен. Будем исправлять ситуацию. Для начала определимся с доходными и расходными статьями. Деньги приходят за счет налогов, реализации городских программ, сделок с соседями и не только, а также по результатам эксплуатации общественного транспорта. Мягко говоря, не густо, особенно, если сравнить с количеством расходных статей: содержание городского хозяйства (отдельно энергетика, транспорт, вода, безопасность, образование, здравоохранение, культура, руководство), опять-таки реализация городских программ и сделки с соседями, а также выплаты по взятым займам. Но пережить можно и это, главное знать как.

Львиная доля заработанных денег уходит на содержание городского хозяйства. Углубляясь в этот механизм, натыкаемся на еще одно новшество. Для нормального функционирования, скажем, библиотеки, недостаточно просто построить ее, необходимо каждый месяц выделять энную сумму денег на ее нужды. И ладно библиотека, к примеру, в школе дополнительно финансируется ее транспорт, и если первая сумма в обоих случаях определяет возможное количество обслуживаемого народа, то транспортные расходы – зону влияния объекта. Аналогичным образом обстоит ситуация с лечебными учреждениями, полицией и пожарной охраной: чем лучше транспортное финансирование данных структур, тем выше их мобильность и эффективность реагирования на чрезвычайные ситуации.

В SimCity 4 платить надо решительно за все. В одном ряду с уже упоминавшимися источниками огорчений стоят электростанции, водопровод, парки и скверы, транспортная сеть. Причем, каждый сегмент дорожного полотна или водопроводной трубы имеют свою ежемесячную цену, и от этого никуда не денешься.

Выход один – одновременное снижение расходов и увеличение налогов. И в этом нет ничего страшного, если, конечно, не рубить с плеча. Начнем с налогов. Первоначально они установлены в размере 7%, что в условиях становления и бурного перманентного строительства преступно мало. Смело повышаем их до 9% и переходим к расходам. Прежде всего, при довольно значительном финансировании электростанция работает примерно на 20-25% своей номинальной мощности, больше в начале иг-

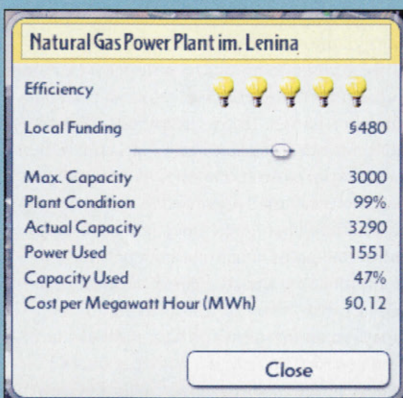


Верхняя часть финансового отчета для основательного планирования, нижняя – для получения оперативной информации

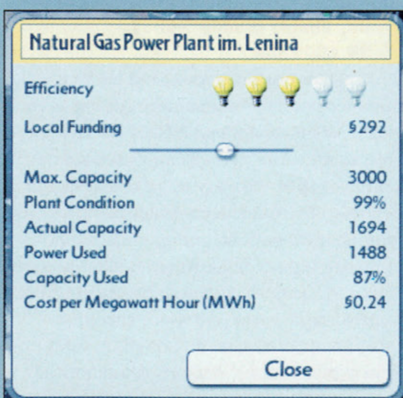
ры нет потребности. Так зачем же тогда платить за то, что проходит мимо? На начальном этапе расходы можно безболезненно сократить вдвое, и все равно останется довольно приличный запас ресурсов. Точно так же можно поступить и с другими службами, но помните при этом, что скупой платит дважды, прежде чем усложнять кому-то жизнь взвесьте ситуацию. Закономерно, что урезание финансирования влечет за собой снижение качества работы соответствующей службы в целом, так что не переусердствуйте, чтобы в один прекрасный день не остаться без, скажем, воды или дорог.

В реальной жизни для пополнения кошелька, многие идут на неординарные шаги. В SimCity налоги – далеко не панацея, хотя и составляют почти весь месячный Income. Можно сподобиться на какую-нибудь приносящую наличность социальную программу, но в большинстве случаев ее результат будет далек от даже самых пессимистических представлений об успехе. Если кто-то не верит, перечитайте review, обратив внимание на рассказ об игорной программе, ее финансовый результат и поразмыслите о соотношении в данном случае овчинки и выделки.

Если финансовая ситуация окончательно зайдет в тупик, никто не запрещает обратиться



Сейчас содержание электростанции im. Lenina обходится городу в 480 денег, при этом объект используется лишь на 47%...



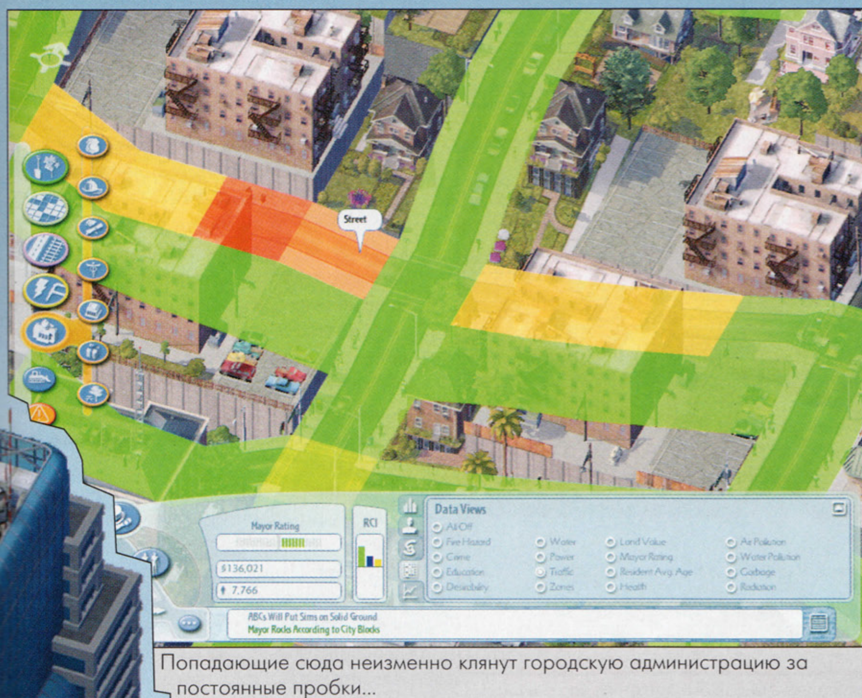
...так что вполне можно урезать финансирование почти вдвое и при этом все равно иметь еще 13% мощности в запасе

в кредитную организацию за энным количеством поддержки. При этом нужно помнить вечную истину про "свои и навсегда", и не слишком увлекаться банковской кормушкой. Помимо единовременного пополнения городской казны вы получите дополнительную головную боль в виде ежемесячных выплат. Однако если вы стопроцентно уверены в окупаемости задуманного мероприятия и своевременном возврате взятого займа, время от времени можно этим побаловаться, например, для срочной замены электростанции на более современную. Это позволит снизить уровень загрязненности воздуха и привлечь в город новых жителей. Новые жители – дополнительные налогоплательщики, на средства которых и будет гаситься кредит.

Люди – прежде всего (веселая шутка)

Следующая по значимости проблема – социальное обеспечение своего населения. Стоит сказать, что местные жители, в целом, не слишком привередливы и особого комфорта для себя не требуют, но минимальные условия для нормальной жизни все равно обеспечить придется. Тем более что это в ваших же интересах, чем лучше условия жизни, тем выше благосостояние граждан и, соответственно, выплачиваемые ими налоги, которые, как выяснилось, и поддерживают вас на плаву.

То, что симсы не любят жить по соседству с круглосуточно смердящими трубами, мы уже выяснили, чего же они еще не любят? Не любят пробки на дорогах, не любят, когда их дети шляются по улицам, потому что в городе нет достаточного количества школ, и постоянно болеют, потому что нет больниц, не любят чувство незащищенности из-за отсутствия полиции и пожарной охраны. Впрочем, любят они не меньше. Любят наличие всего вышеперечисленного в достаточном количестве, любят гулять по заботливо разбитым городским паркам, скверам и пляжам, и просто без ума от низких налогов. Утопичная картина, сами понимаете, поэтому приблизим ее к реальности, то есть исключим низкие налоги, и попробуем разобраться, как этого до-



Попадающие сюда неизменно клянут городскую администрацию за постоянные пробки...



...но стоит произвести замену дорожного полотна, как пробки бесследно исчезают

стичь с наименьшими потерями.

Проще всего, конечно, построить в каждом квартале по школе, колледжу, музею, университету, больнице, полицейскому и пожарному участку и персональной станции метро и забыть о недовольстве граждан. В таком случае придется забыть и обо всем остальном, с вероятностью девяносто процентов бюджет не выдержит и месяца. Осчастливить всех и сразу не удастся, придется поэтапно. Прежде чем начинать социальное обустройство нужно обеспечить стабильный ежемесячный доход, поначалу ваши жители вполне обойдутся без благ вроде систем образования и здравоохранения. Первое, на что стоит потратиться, это пожарный участок, потому что возгорания, особенно в индустриальных районах – явление нередкое. В большинстве случае одним пожарным участком вполне возможно охватить все опасные кварталы и это не будет слишком накладно для бюджета. Одновременно можно запустить программу оперативного оповещения пожарной охраны "Smoke detection", затраты на которую просто мизерны, а пользы неизмеримо больше. Когда наберете жирок, очередную пожарную станцию целесообразно разместить в жилой зоне, но опять таки не слишком далеко от промышленных кварталов.

Следующий шаг – полиция. Постройте один-единственный маленький участок. В городке с населением в несколько тысяч вашей самой серьезной проблемой будут разве что эксгибиционисты. Исключения для этого правила могут появиться, если вы решите построить крупный транспортный узел, например, порт. Это еще те рассадники криминала.

Помните, что зона действия таких важных учреждений как полиция и пожарная – есть круг, в центре, которого стоит это самое учреждение. Лучше всего строить участок в средине ваших построек, а не на островке в северо-западном углу карты.

Когда решите заняться образованием, можно ограничиться одной начальной школой, стимулируя развитие кварталов в зоне ее влияния, затем, когда бюджет стабилизируется, раскошелиться на музей. На более серьезные и дорогостоящие объекты вроде средних школ, колледжей и университета стоит замахиваться, когда у вас появится регулярный ежемесячный доход.

Разобравшись с учебными заведениями, можно порадовать жителей первой больницей.

В SimCity 4 спешка (не путать с экстенсивным развитием) нужна далеко не всегда, в определенных вопросах она просто губительна. Обусловлено это необходимостью ежемесячно выделять деньги на содержание муниципальных объектов.

Общественный транспорт – тоже способ борьбы с дорожными заторами





Прибытие поезда, версия 2003 года. Локальная железная дорога является хорошим подспорьем в борьбе с пробками и загазованностью на городских улицах и, кроме того, приносит деньги в казну. Правда, чтобы заставить своих горожан пользоваться ею, мне пришлось снести единственное шоссе, соединявшее части города

Может возникнуть логичный вопрос: "Раз есть регулируемое финансирование, почему бы не построить все на свете, урезать финансирование до минимума, а затем, по мере выправления ситуации, постепенно выделять необходимые средства?" Совершенно правильно. Режьте финансирование школ, больниц и университетов. Персонал начнет возмущаться, только если число учеников/больных/студентов превысит количество, которое при таком финансировании может обслужить заведение. И вы всегда сможете понемногу поднимать денежную планку.

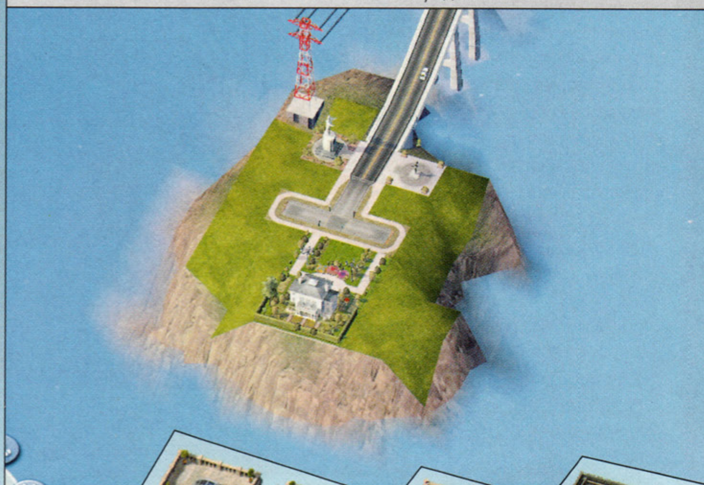
Другое дело – полиция и пожарные, эти чуть что - выбегают с плакатами. Их финансирование лучше не трогать, разве что чуть-чуть...

Не менее противная болезнь любого города – дорожные пробки. В SimCity 4 предусмотрено несколько методов борьбы с этой напастью. Во-первых, повышение качества и пропускной способности городских дорог; во-вторых, организация системы общественного транспорта. Суть первого из них в том, что первоначально городские кварталы отделены друг от друга узенькими улочками. По мере увеличения численности городского автопарка вы постепенно расширяете их. Что позволяет транспорту не скапливаться даже в часы пик. Само собой, содержание таких дорог накладнее, но оно того стоит, граждане весьма болезненно реагируют на невозможность воспользоваться личным транспортом. Второй вариант более цивилизованный, совершенствование и популяризация общественного транспорта – модная на сегодняшний день идея. К вашим услугам автобусы, метро и железная дорога, которая может также использоваться для перевозки грузов и связи с соседними городами. Дополнительно покапать на сознание горожан можно внедрением соответствующей городской программы.

Развитием транспортной сети следует заняться после приведения в порядок городских дорог, на начальном этапе первой меры вполне хватит, чтобы разгрузить улицы. Помните, если новые дороги – это сплошные убытки, то транспортная система – еще и копеечка в бюджет. Расходов на содержание эти деньги не покроют, но все равно сам факт приятен. На больших картах, можно потратиться на возведение локальных хайвеев. Забава это еще более дорогая, но зато смотрится здорово, к тому же реальные возможности для ее реализации, появляются только на поздних этапах развития, когда от денег деваться некуда и можно повыкрутасничать.

Если не лень и симсы уже жалуются на астму (причем тут мой чудный химзавод?), можно заняться благоустройством территории города, транжиря деньги на парки, скверы, фонтаны, пляжи и прочую милую глазу убыточную чушь, наличие которой, правда, благотворно сказывается на мнении граждан о вашей персоне. Напоследок о налогах. Само собой, их понижение вызовет бурю восторгов, сопровождающуюся ростом народной любви. Однако за любовь денег не платят (по крайней мере, не вам и не в этой игре), а поступления в бюджет подсократятся, и это не вызовет серьезного притока жителей в ваш город. Поэтому о любви можно заговаривать, только имея солидный капитал и стабильный доход, до этого момента – никаких разговоров и налоговых поблажек.

Моя скромная резиденция. Благодарные жители преподнесли в подарок этот дом. Чтобы его построить пришлось соорудить небольшой искусственный остров, подвести электричество и провести мост. "Деньги налогоплательщиков – кто их считает?" Люблю уединение...



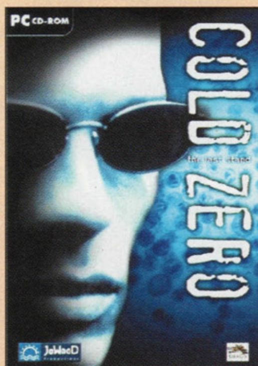
Cold Zero: The Last Stand

Владимир Чаплыгин

Ядреная смесь по забытому рецепту

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	JoWood Productions http://www.jowood.com
Разработчик	Drago Entertainment Нет
Дата выхода	Весна 2003 года
Сайт игры	http://www.coldzero-game.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2286.html
Смотри на диске	Скриншоты

Когда деревья были большими, а системные требования совсем маленькими, отпочковавшиеся от приставок игры жанра "изометрический экшен" на PC были довольно частыми гостями. Сейчас в эпоху сверхновых графических технологий в плане "вволю побегать и пострелять" популярны FPS и TPS, а старые традиции попросту забыты. Если мне не изменяет память, то последним из могикан можно назвать Sanity: Aiken`s Artefact, вышедший аж в 2000 году. Похоже, в отсутствии конкурентов этой весной старичку на смену придет Cold Zero: The Last Stand от польской команды Drago Entertainment.



Старая история на новый лад

Вашим "вторым я" станет отставной снайпер штурмового отряда полиции Лос-Анджелеса Джон Мак Аффри. "Отставной" - потому что стрелок допустил чудовищную ошибку: убил ни в чем не повинного заложника. Впрочем, Джон горевал недолго и устроился в частное охранное агентство, среди клиентов числилась и научно-исследовательская корпорация BioResearch, выполнявшая для армии США госзаказ по разработке биологического оружия.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается... Однажды темной-темной ночью в лабораторию BioResearch ворвалось несколько вооруженных людей в масках и похитили смертоносное генетическое оружие под кодовым названием Cold Zero. Уцелевшие после налета ученые, заикаясь, твердили, что если грамотно воспользоваться этим вирусом, то 99,9 процентов жителей планеты Земля отправится в мир иной. В ответ перепуганному руководству BioResearch боссы агентства пообещали незамедлительно исправить сложившуюся ситуацию, то есть отправить на поиски пробирок с Cold Zero своего лучшего сотрудника Джона Мак Аффри.

Если хотите, чтобы у сказки был счастливый конец, тогда извольте пройти 16 миссий и истребить всю попадающуюся на пути нечисть.

Гусеницами их, гусеницами!

Игровой процесс напоминает ядреную смесь из первых частей Postal и Grand Theft Auto. Нетутомимому спецназовцу в штатском доступен следующий набор действий: идти, бежать, ползти, приседать, подпрыгивать, бросать и, конечно же, стрелять. Если в ваших руках находится штурмовая винтовка или пулемет, то следует выбирать между двумя видами ведения огня: либо с бедра, либо с упором приклада в плечо, причем последний вариант, изрядно замедляя движение, гарантирует большую точность попадания пуль в намеченную цель. А еще в любой момент можно оседлать первый попавшийся танк, подкатить на нем к логову злодеев и, сделав предупредительный залп из башенного орудия, вежливо попросить похитителей вернуть чужое добро на место.

Помимо крупномасштабных уличных боев, Джону придется частенько посещать различные здания, в том числе и жилые дома. В этом случае на смену крупнокалиберному оружию придут шотганы, пистолеты и гранаты. С собой можно носить 12 стволов или каких-то хитроумных приспособлений, а всего в игре встретится ровно 100 видов оружия. Никаких ограничений по весу амуниции не предусмотрено, так что освободившиеся слоты разрешено заполнять чем угодно.

Соблюдение традиций

В Cold Zero: The Last Stand визуальные каноны изометрических экшенов соблюдаются неукоснительно. Так называемый вид в три четверти, где подвижная камера виртуального оператора максимально удалена от главного персонажа, остался непоколебимым. Изменилась лишь графическая начинка. Мир игры полностью состоит из трехмерных объектов, снабжен динамически изменяющимся освещением и, словно зефир в шоколаде, завернут в многочисленные красочные пиротехнические эффекты.

Ты гори, пионерский костер...



Взорвать бочку с горючим можно точным выстрелом из окна



Между прочим...



Музыкальное сопровождение к Cold Zero пишет 27-летний польский композитор Adam Skorupa. Работа над звуковыми дорожками к компьютерным играм для Адама не в новинку, за его плечами такие проекты, как Behind the Iron Gates, Odium (в России "Горький-17") и Archangel. Кстати, на официальном сайте игры (www.coldzero-game.com) можно скачать его новую композицию The Desert.

Xenus

Станислав Шульга

Где же ты, моя сестренка?

Жанр	3D Action/RPG
Издатель	"Руссобит-М" http://www.russbit-m.ru
Разработик	Deep Shadows http://www.deep-shadows.com
Дата выхода	III квартал 2003 года
Сайт игры	http://www.deep-shadows.com/ru/xenus_overview.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2286.html
Смотри на диске	Скриншоты

XENUS

В октябре 2001 года украинская компания GSC Game World порадовала игровую общественность проектом Venom: Codename Outbreak. Действие этого тактического командного шутера разворачивалось в недалеком будущем, когда прилетевшая невесть откуда комета принесла на своем хвосте кучу агрессивно настроенных пришельцев, быстро разбежавшихся по матушке-Земле, а игроку предлагалось зачистить родную планету от этой инопланетной дряни.

Несмотря на то, что на Западе Venom прошел почти незаметно, у нас эта игра была весьма популярна, заработала благодаря удачному совмещению боев на открытых пространствах со схватками внутри помещений.

После завершения работы над игрой Сергей Забарянский, ведущий программист проекта, и Роман Лут, также отвечавший за программирование и являвшийся по совместительству дизайнером уровней, решили оставить GSC Game World, чтобы заняться разработкой собственного шутера. Основав компанию Deep Shadows, они анонсировали начало работ над Xenus'ом.

На сегодняшний день разработка игры вступает в завершающую стадию. Весной этого года намечено общее тестирование, а в третьем квартале игру планируется отправить на золото (на территории СНГ издателем будет "Руссобит-М").

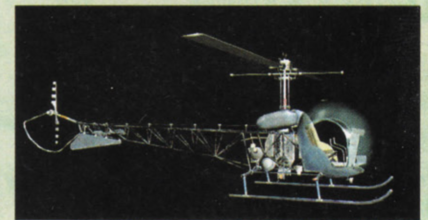
После непродолжительных переговоров разработчики любезно согласились показать то, что уже сделано, чем мы и не преминули воспользоваться.

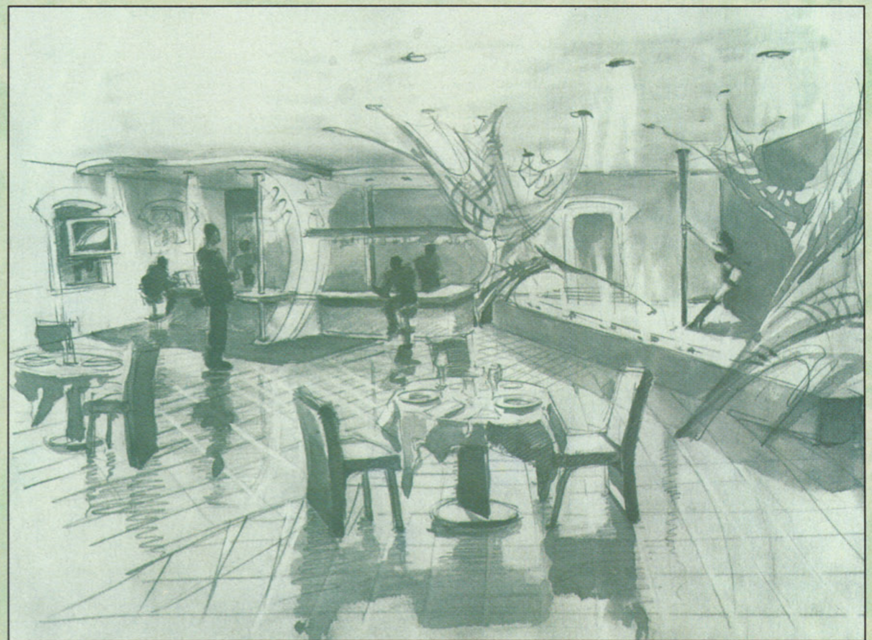
Страсти по Мари Хуанне

Завязка сюжета вполне стандартная - у главного героя Кевина Майерса пропадает сестра, которая работала в Колумбии журналисткой. Кевин, благо, служил он как-то в Иностранном легионе, вооружается до зубов и отправляется на поиски родственницы. Прибыв на место, Майерс понимает, что исчезновение сестры есть одно из звеньев длинной цепи событий, а ее поиски осложняются массой политических, социальных, экономических и этнических факторов. Другими словами, война в Колумбии идет уже лет сорок и воюют там все против всех. Правительство воюет против коммунистически настроенных партизан, а также наркобаронов, которые хоть и не настроены коммунистически, но не платят налоги с прибылей. Партизаны настроены против наркобаронов, так как они выращивают коку на их территории. А еще наркобароны, будучи одними из основных поставщиков наркосырья и наркотиков, являются объектом пристального внимания западных спецслужб, в частности, ЦРУ, агенты которого всячески злорадствуют наркодельцам.

Одни лишь коренные индейцы прячутся от всех, кто не хочет оставить их в покое.

Всего в игре доступно шесть фракций - официальные власти, партизаны, наркомафия, городские бандиты, агенты ЦРУ и индейцы колумбийских джунглей. Каждая из фракций имеет свои слабые и сильные стороны, что прямым образом влияет на действия Кевина. Для того чтобы найти сестру, он так или иначе должен будет вступать в контакт с представителями этих группировок.







Действие игры происходит на территории примерно 625 квадратных километров. В игре задействованы самые различные типы местности - джунгли, руины, заброшенные поселения, города и подземелья. Для воссоздания игрового мира разработчики используют всю доступную информацию - видео, фотоматериалы, рисунки. Для консультаций привлекаются как специалисты по Ко-



лумбии (историки, политологи), так и наши соотечественники, которые бывали в этой стране. Кроме того, разработчики общаются и с колумбийцами, имеющими доступ к Сети.

Детали сюжета разработчики пока еще держат в секрете (кто бы сомневался), и известно только, что сюжет не будет похож на железную дорогу типа "пойди-сделай-то-и-получи-за-это-немного-экспы". Есть несколько узловых моментов, прохождение которых будет обязательно, но между ними игроку предоставляется свобода действий - будет масса побочных квестов, которые позволят прокачать героя для решающей схватки со злом. И чем дальше главный герой будет двигаться по сюжетной линии, тем больше с ним будет происходить событий, которые не поддаются рациональному объяснению. Собственно название игры - Xenus - и является тем самым мистическим моментом, до которого вам придется дойти в поисках пропавшей сестры Кевина.

Арсенал

Разработчики позиционируют игру как action/RPG. Я думаю, что к этому еще стоит прибавить авиа- авто- и танковый симуляторы, по Xenus'овской Колумбии можно будет передвигаться не только на своих двоих, но на весьма внушительном количестве техники.

Action-составляющая игры реализована вполне традиционно: на выбор вам предоставляется два десятка типов оружия, среди которых пистолеты, различные модификации автомата Калашникова, снайперская винтовка Драгунова, пулемет М-60, М-16, ножи, гранаты и т.д. Будут и несколько нестандартных видов, вроде духовых ружей камрадов-индейцев.

Кроме стандартного вида из глаз, доступен вид, как это теперь принято, от третьего лица.

Элементы RPG основываются на skill-based системе, то есть прокачиваться будут те навыки, которыми вы пользуетесь чаще всего (дружно вспоминаем Morrowind и Dungeon Siege). Всего будет около двадцати параметров развития героя. Каких - разработчики пока скромно умалчивают.

Ну и, наконец, симуляторы техники. Тут дела обстоят не менее увлекательно. В игровой автопарк входят автобус, грузовик, Hummer, Nissan, "старичок" Willys и новомодный внедорожник Dodge. Окончательный список вертолетов пока еще не определен, но разработчики планируют ввести "Кобру", Bell-47 Sioux, Bell CH-412 и Ми-8 (последний будет наверняка). Причем на вертолетах можно будет не только полетать, но и пострелять. Из самолетов доступен Cesna (небольшая такая авиетка для не слишком дальних перелетов) и Bronco, американский самолет, который использовался во Вьетнаме для борьбы с партизанами. Будут танки - в частности, М-1 Abrams. По колумбийским акваториям можно передвигаться на пирогах и моторных лодках.

Что и говорить, звучит внушительно. Таким количеством техники может похвастаться не всякий "чистый" симулятор, не то что action/RPG.

Хороший, плохой и NPC

Как уже упоминалось, главному герою придется лавировать в достаточно сложной обстановке - шесть противоборствующих фракций, каждая из которых имеет свои интересы в том регионе, где происходит действие. В зависимости от ваших предпочтений можно вступать в альянсы с одними и (автоматически) в конфронтацию с другими. Иными словами, можно отыгрывать не только хорошего Кевина, но и плохого (конечно, это зависит от того, что вы считаете "хорошим", а что "плохим"). Такая свобода выбора говорит о больших возможностях для переигровки: Xenus можно проходить по-разному и каждый раз будет непохож на предыдущий. По утверждению Сергея Забарянского, этой стороне уделяется особое внимание - разработчики стремятся к тому, чтобы игра не стала развлечением на одни выходные.

Как и положено всякой приличной action-RPG, в игре можно не только пострелять, но и поговорить с NPC, которые населяют города и джунгли. По утверждению сценариста (и PR-менедже-



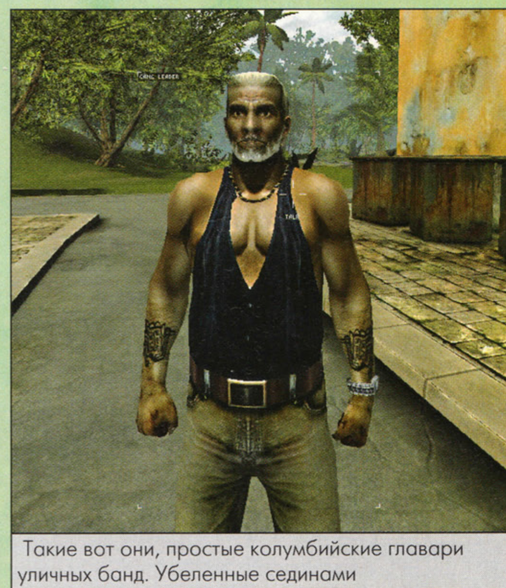
Интересно, это площадь такая пустынная или пешеходы просто поняли, кто за рулем?



Хорошо, однако, в Колумбии милиции платят, если она на такие тачки раскошелиться может



А вот СВД в Xenus'е пока не впечатляет - толстовата, вам не кажется?



Такие вот они, простые колумбийские главари уличных банд. Убеленные сединами


"Кобра" в действии


В зарослях - наверняка партизаны, а в реке - крокодилы...

ра) Александра Хруцкого, диалоги прорабатываются для всех (то есть совсем "всех") NPC, которые могут встретиться вам на пути. Их поведение будет зависеть от вашей агрессивности и репутации. Естественно, для "важных" NPC древо диалога будет иметь более разветвленный вид, с этими персонажами можно не только пообщаться за жизнь, но и получить информацию, которая поможет вам найти пропавшую сестру.

Для обычных прохожих на улице провинциального городка диалоги будут менее "кучерявыми", но, тем не менее, со всеми можно будет перекинуться парой слов.

Чтобы все летало, чтобы все взрывалось...

В основе игры лежит движок Vital Engine 2 - усовершенствованное продолжение первой версии, использовавшейся при создании Venom'a. Движок поддерживает скелетную анимацию моделей, реалистичную анимацию лица при разговоре и многослойные текстуры любого разрешения. Также в особенности движка входит способность отображать большие открытые пространства без особой потери производительности.

При создании физической модели разработчики много времени уделили физике моделирования движения объектов, то есть стараются сделать игровое окружение максимально интерактивным. При попадании в стул вы не просто разнесете предмет на кучу полигонов. Оный предмет опишет траекторию, которую ему положено описать по законам реального мира, столкнется и сдвинет с места еще пару соседних предметов и только после этого окончательно разлетится на куски (конечно, в том случае, если вы будете продолжать по нему стрелять). То бишь утихомирить разбушевавшегося врага можно не только очередью от бедра, но и уронив на него удачным выстрелом бочку или какой другой предмет, вблизи которого стоял противник.

Далее, абстрактный процент здоровья дополнен зоной поражения. На фигурке-индикаторе в правом верхнем углу вполне четко видно не только, сколько у вас осталось здоровья, но и куда попали на этот раз. Если в ногу, то это сказывается на походке - вы будете прихрамывать. Если прострелили руку, скажется на качестве стрельбы. И вам могут попасть в голову, что скажется на еще одной перезагрузке уровня.

Как говорит Сергей Забарянский, физика движения твердых тел была переписана практически с нуля и на сегодняшний день даже используется в некоторых научных разработках.

Выглядит движок действительно красиво. Открытые пространства иногда просто завораживают. Хотя чего рассказывать, сами посмотрите на скриншоты и оцените проделанную работу.

Что совсем здорово, разработчики обещают, что эта красота будет двигаться и жить на системе Celeron 1000 MHz/256 Mb/GeForce 2MX. К осени этого года такая платформа станет доступной уже практически любому.

Что нас ждет

Первое - это, конечно, игровой мир. На моей памяти пока никто из игроделов не обращался к теме Колумбии. Засилье космо-фэнтезийной тематики

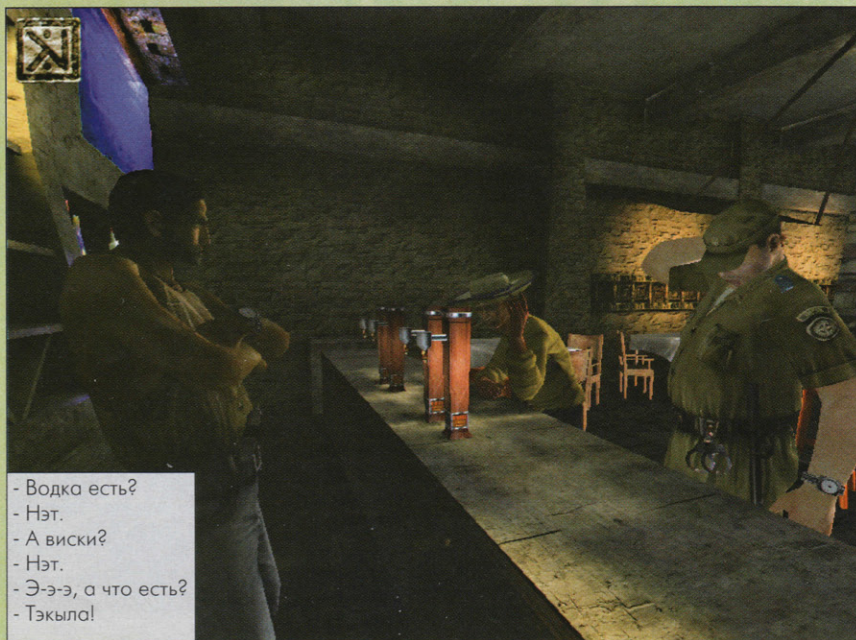


в FPS и особенно RPG пока еще весьма сильно. Радует, что на этот раз выбрана оригинальная и близкая к реальности тематика. Пресытившемуся фантастикой игроку будет интересно повоевать не на какой-нибудь марсианской станции, но на Земле, в стране, которую можно найти на карте.

Второе - движок, на котором делается игра. Мало того, что этот игровой мир действительно красив (одна вода чего стоит), он еще и реалистичен. Боевка обещает быть интересной и разнообразной. Можно побегать по джунглям, поездить на джипе и полетать на вертолете. И все это по законам, близким к законам привычного физического мира.

Третье - возможность многократного переигрывания, которая зиждется на ролевой составляющей игры. Шесть различных фракций, за которые можно выступить, переходя то на одну, то на другую сторону, хорошо реализованы далеко не во всех RPG. Поклонники Morrowind, я думаю, найдут, чем заняться.

Насколько разработчикам удастся воплотить все задуманное, покажет релиз. Очень хочется, чтобы Xenus стал событием. И не только для наших игроков, но и для западных. То, что у нас немало талантливых людей, и то, что они способны делать игры на мировом уровне, сейчас ни для кого не секрет. Хочется пожелать, чтобы ребята из Deep Shadows успели сделать все, что они задумали.


- Водка есть?
- Нэт.
- А виски?
- Нэт.
- Э-э-э, а что есть?
- Тэкыла!

Никита Кареев

Ходячий комикс

Знай мы, что человеку свойственно помнить, мы бы знали, что ему свойственно делать.
Галифакс Джордж Савил

Жанр	Stealth-action FPS
Издатель	Ubi Soft http://www.ubi.com
Разработчик	Ubi Soft http://www.ubi.com
Дата выхода	III квартал 2003 года
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2421.html
Смотри на диске	Скриншоты

Как хорошо, что большие и толстые компании время от времени тянет пооригинальничать. Постоянная и прогнозируемая прибыль от проверенных временем проектов, конечно, является хорошим подспорьем для обеспечения беззаботного существования, но никак не тешит один из основных инстинктов крупных корпорации - к глобальному самоутверждению и всемирному признанию. А без этого и самая длинная деньга не мила. Поэтому и появляются на свет столь инновационные и, в то же время, абсолютно выверенные проекты как XIII.

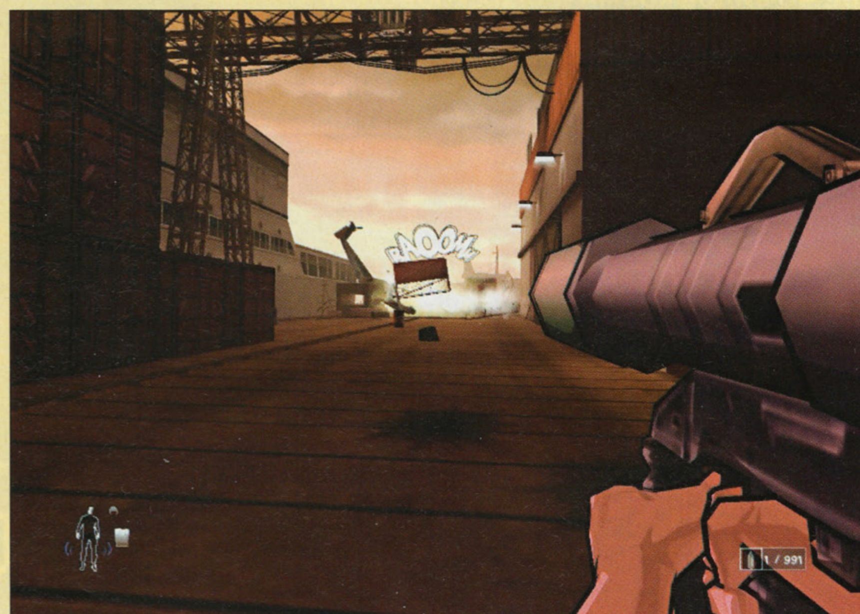
Сразу замечу, что XIII читается не как "икс-ай-яй-яй", а как "Тринадцать". Можно даже "мистер Тринадцать". Настоящее имя - Джейсон Роулэнд. Родители - бельгиец Жан Ван Хэмм (Jean Van Hamme) и его могучее воображение. Долгое время проживал во французских комиксах, пока нелегкая не занесла в Соединенные Штаты, где мистер XIII тут же прославился на всю страну. Путь к славе был короток, как спусковой ход курка снайперской винтовки, - новоявленный супергерой уложил американского президента. По крайней мере, именно в этом обвинил его на допросе директор анти-террористического подразделения ФБР полковник Эмос. А когда намедни Джейсон очнулся на одном из пляжей восточного побережья США, ему и в голову такого прийти не могло. Он даже и не знал, что его зовут Джейсон. Шутка ли - пулевое ранение в голову, повлекшее за собой почти полную амнезию. А тут еще эта загадочная татуировка "XIII" на плече и непонятно откуда взявшийся ключ от ячейки в Нью-Йоркском National Bank. Пока XIII собрался с мыслями, откуда ни возьмись, объявились неведомые недоброжелатели, а по сути - вооруженные до зубов наемные убийцы, пришедшие по его, Джейсона, душу. "Все убегают" - молнией пронеслось в голове у опешившего суперагента. И он побежал. К сожалению, тогда еще Джейсон не знал, что в этой стране он находится на положении "государственного преступника". Поэтому, спасаясь от бандитов, наш супермен угодил прямо в широко расставленные сети ФБР. "Приключения только начинаются?" - подумал Джейсон и оказался совершенно прав. Узнать свое таинственное прошлое, побывать в тюрьме и раскрыть государственный заговор - вот лишь малая толика того, с чем придется столкнуться Тринадцатому в своем головокружительном приключении.

Крутой интерактив

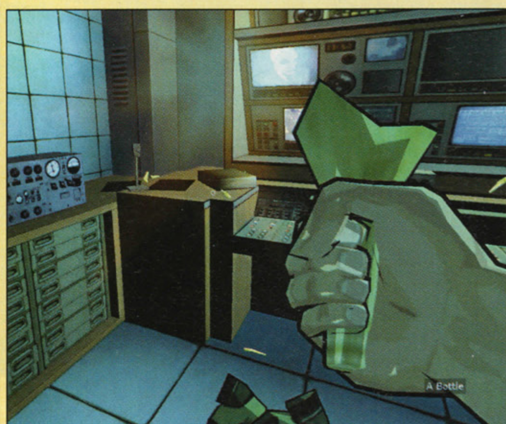
Игра позиционируется как представитель ныне модного и жутко "продвинутого" жанра stealth-action, однако разработчики считают XIII незаурядной даже на этом поприще. Следует сказать, что новый проект Ubi Soft полностью пропитан атмосферой комикса. Он основан на сюжете комикса, он эксплуатирует героев комикса и, наконец, он даже выглядит как комикс. Мощный Unreal Warfare был перекроен разработчиками XIII на новый лад. Как ни парадоксально это звучит, но все персонажи игры выглядят абсолютно двумерно. То есть они как рисованные. Окружение же на их фоне сохраняет объем, из-за чего общая картина становится невероятно похожей на "кадр" из настоящего бумажного комикса. Уже не мало игр использовали "псевдорисованную" графику (вспомните хотя бы Taz Wanted), но Unreal Warfare помог разработчикам из Ubi Soft перевести ее на несравнимо более высокий уровень. Чего стоят мягкие динамические тени!

Также на XIII возложено еще одно благое дело - установить новую планку в степени интерактивности окружающего игрока виртуального мира. Почти любой предмет окружения может стать потен-





Ба-а-альшой бада-бум!



Разбитая бутылка в руке и ноги, протянувшиеся из-за кадра, намекают на то, что секунду назад здесь что-то произошло

Между прочим...



Писать комикс про агента XIII господин Ван Хэмм начал еще в 1980-х годах. Но несмотря на то, что книг про Тринадцатого с тех пор накопилась уже порядочная груда, всемирного признания комикс пока не получил. Если где и знают суперагента XIII, так это во Франции, Дании и Бельгии - родине художника. Теперь, надо полагать, пришла очередь и для остальной Европы вместе с Соединенными Штатами. Не зря ведь переводить комикс в игровой сценарий взялся сам Джон Ван Хэмм. Кстати, игра основана только на первых пяти книгах серии, так что у товарищей из Ubi Soft, в случае удачи их затеи, есть еще большой-пребольшой задел на будущее.

циальным оружием. Если у Джейсона закончатся патроны, то в ход может быть пущена самая разнообразная бытовая утварь - вазы, стулья, огнетушители, бутылки и даже осколки разбитого стекла. А когда в решето превратится бронежилет, то и его можно будет коечем заменить. Представьте себе сцену: подкрадывается Джейсон сзади к замечтавшемуся постовому, нежно обхватывает его горло своей накачанной ручищей, а другой приставляет к виску пистолет (бутылку, кофейник, табуретку) и вперед - штурмовать станковые пулеметы! Отвечать на такую наглость со стороны главного героя противники будут недюжинным искусственным интеллектом, подобные шалости не прощающим. Впрочем, до использования подручных предметов дело у вас, возможно, и не дойдет. Даже традиционный арсенал Тринадцатого будет располагать всем необходимым для любой ситуации. Считайте сами: классическая Беретта; любимец "чиста крутых" - Магнум; эффективный Uzi; модная M16; безотказный АК-47; не знающая преград базука; бесшумный гарпун и "безопасная" снайперская винтовка в придачу.



Я вижу живые комиксы

Но главный конек Тринадцатого - таинственные паранормальные способности. Одна из них - пресловутое Шестое Чувство. Но не бойтесь, покойники главному герою мерещиться не будут. Шестым Чувством Джейсон, словно радаром, сможет сканировать окружающее пространство на наличие как раз вполне живых противников. А функционально выражается это загадочная способность нашего подопечного в повышенном слухе и зрении, которое будет бить буквально сквозь стены. Внешне это выглядит как "визуализация звука", знакомая всем любителям комиксов. Например, мы будем не только слышать бегущего за стеной врага, но и видеть всплывающие облачками со стороны источника звука иконки вида "топ-топ-топ" или там "шлеп-шлеп ", сопровождающие поступь нашего противника. Подобными "сигналами" будут сопровождаться также взрывы, выстрелы и всевозможные диалоги. Неплохая замена уже набившим оскомину радарам и хорошее подспорье для создания истинно комиксной атмосферы!

Другая психическая аномалия Тринадцатого представляется еще более интересной. Дело в том, что зловредная амнезия не смогла полностью поработить мозг тренированного супермена, из-за чего последнего время от времени посещают видения из прошлого, всплывающие из дальних закоулков уцелевшей памяти. Эти посещения реализованы не в форме каких-нибудь там скриптовых вставок - они очень даже играбельные. И часто в этих обрывках прошлого будут содержаться ответы на многие животрепещущие вопросы настоящего, например, ключ к какой-либо головоломке или важная подсказка.

Пока что новый проект Ubi Soft выглядит очень заманчиво. Красиво, ново и, наверняка, интересно. И все это подкреплено мощью Ubi Soft, которая всеми силами постарается не ударить в грязь лицом. Все-таки собственная разработка. Огорчает лишь то, что нас снова поместили на второе место - сперва эта многообещающая игрушка выйдет на PS2.

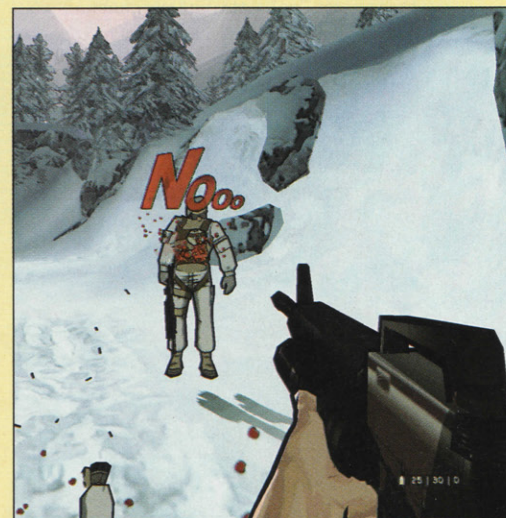


Нет, это не подло - это надежно!


И в тюрьме придется посидеть. И поубегать оттуда тоже



Ага, вот они - злые буржуйские мультфильмы!



SPECNAZ: Project Wolf

Владимир Чаплыгин

Трепещи, "Дельта"!

Жанр	CombatSim
Издатель	Нет Нет
Разработчик	BYTE Software http://www.byte.sk
Дата выхода	II половина 2003 года
Сайт игры	http://www.byte.sk/project/specnaz
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2422.html
Смотри на диске	Скриншоты

Спецназ проигранного лета,
От непогоды и простуд
Под скорлупой бронежилетов
Укрывший новую весну,
Нас смоет ливнем с тонкой кромки
Вчерашних снов и скорых стуж
И мертвых листьев похоронки
Сквозняк смахнет в ладони луж...
Леонид Терех

За всю историю шутеров с видом от первого лица, где главным героям приходилось вступать в неравный бой с вынашивающими коварные планы террористами, российские военные в лучшем случае выступали в качестве союзников. На память приходит лишь сериал Tom Clancy`s Rainbow Six с Геннадием Филатовым и Аркадием Новиковым в ранге штурмовиков-головорезов интернационального спецподразделения "Радуга 6". Да и то боролись они с нашей же мафией.

Пожалуй, виртуальное воплощение одноименного романа популярного американского писателя Тома Клэнси является исключением, подтверждающим ИХ общее правило, - русские были, есть и будут лучшими друзьями мирового зла. Похоже, российские военные базы в глазах западных геймеров мало чем отличаются от лагерей по подготовке шахидов армии Усамы бен-Ладена.

Пора исправлять это недоразумение.

Первая обнадеживающая весточка пришла из стана MiST Land. Авторы игры "Код доступа: Рай" трудятся над "Проектом АЛЬФА". Увы, здесь есть одно весомое "но" - детище российских разработчиков относится к жанру походовых тактических стратегий, а нам, любителям action-забав, хочется увидеть побольше пальбы и динамики да, желательно, с видом от первого лица. Так бы и пришлось в очередной раз заниматься отстрелом соотечественников, если бы небольшая словацкая компания BYTE Software не анонсировала комбатсим SPECNAZ: Project Wolf.



Время собирать разбросанные камни

Россия конца XX века. Великого и могучего СССР нет на карте почти десять лет. Бывшая сверхдержава разлетелась на такое огромное количество мелких осколков, что некоторые из них приходится собирать по сей день. Ядерные боеголовки на секретных хранилищах, расположенных на территории дружественной Кубы и ряда стран Африки, до сих пор не вывезены в правопреемницу СССР - Российскую Федерацию. Уже не первый раз транспортные самолеты отправлялись за океан за опасным грузом и удачно возвращались обратно. Все шло своим чередом...



Но однажды случилась беда. На обратном пути ИЛ-76 исчез с экранов радаров, а пилоты не вышли на запланированную связь со штабом. Космическая разведка пока не может обнаружить потерянный самолет. Начальник ГРУ (в игре эта роль отведена некоему Сергею Николаевичу) поднимает по тревоге свои лучшие силы. Не дожидаясь свежей информации со спутников слежения, бойцов высаживают в предполагаемом месте крушения самолета. Позже выясняется, что история с исчезновением ИЛ-76 - это не несчастный случай, а чья-то заранее спланированная акция. Подозрение пада-




АК-74М оборудован по последнему писку моды: подствольный гранатомет и оптический прицел


Снайпер спешит занять удобную позицию на крыше

ет сразу на несколько крупнейших террористических организаций. Но это еще не все. Американский генштаб тоже не дремлет и, якобы в помощь дружественной России, отправляет на поиски свое элитное подразделение "Дельта". Ваша цель - первыми найти (в случае чего, при помощи любых методов отбить у противника) и доставить смертоносный груз обратно на Родину.

Поле боя - земля

В SPECNAZ: Project Wolf вы в составе небольшого отряда спецназа ГРУ должны инкогнито посетить Йемен, Иран, Мьянму, Афганистан и бывшую советскую республику Узбекистан. На территории этих пяти азиатских стран вам предстоит выполнить четыре десятка "деликатных" заданий. Все миссии можно условно разделить на пять категорий: устранение человека, уничтожение коммуникаций, спасение заложников, визуальная разведка и, наконец, поиск определенных предметов и сведений.

Подавляющее большинство операций а-ля Delta Force развернутся на открытых пространствах. Лишь изредка вам дозволят заходить в небольшие сооружения, чтобы взять особо важные документы или же забрать компонент утерянного ядерного оружия.

Четыре оперативника и собака

Разработчики утверждают, что при создании SPECNAZ: Project Wolf они не будут особо налегать на чересчур правдоподобный геймплей и обилие статистики при моделировании характеристик огнестрельного оружия, да и особо премудрой баллистики нам ждать тоже не следует. Компания BYTE Software постарается все сделать в меру, дабы соблюсти тонкий баланс между реалистичностью и игровым интересом. Например, проникающая способность пуль будет просчитываться по старинке, то есть бетон, кирпич, дерево (за исключением растительности) и железо независимо от своей толщины не пробиваются. Для таких целей на АК-74М прикреплен подствольный гранатомет. Зато нам обещают основательно потрудиться над зонами поражений: от одного попадания в руку никто умирать не будет, но и скакать, как угорелый, после очереди в живот навряд ли у кого получится. Даже если был надет тяжелый бронежилет, противник на какое-то время потеряет контроль над своими действиями, и вам не составит особого труда сделать контрольный выстрел в голову.

Что касается управления напарниками, то разработчики сравнивают свою систему тактических возможностей с Tom Clancy`s Ghost Recon. Не ставя игру на паузу, вы включаете карту и при помощи так называемых quick commands (скорее всего, они будут реализованы на манер горячих клавиш в Operation Flashpoint) вы привязываете действие своих подопечных к четко определенной местности. Кстати, наравне со спецназовцами в боевых операциях будет участвовать специально натренированная собака. Через приемник, воздействующий радиоволнами на кору головного мозга, вы передаете простые приказы: мол, Трезор, беги туда, - и песик мастерски исполняет полученное задание. Лучшего разведчика и переносчика взрывчатки не найти.



Трепещи, "Дельта"!

Мультиплеерная составляющая на данный момент представлена шестью режимами. Думаю, пояснять, что такое классический Deathmatch не надо, а вот об остальных многопользовательских баталиях следует рассказать отдельно. Squadmatch - попросту переименованная на свой лад командная игра. Capture the nuke - опять же знакомый вам "захват флага", только вместо знамени придется взваливать на свой горб капсулу с ядерными элементами. Atomic countdown представляет собой игру на время, где активировавшие ядерное оружие террористы должны отбиваться в течение определенного времени от яростных атак спецназа. The reconnaissance - режим, в котором вместо стрельбы поощряется скрытность и ловкость; необходимо первым успеть собрать важные сведения. И, наконец, Specnaz vs. Delta. После Team Factor это второй случай в компьютерных играх, когда российские спецназовцы в равном бою смогут померяться силами с американскими "дельтовцами". Посмотрим, каким хитрым способом здесь будет достигнут баланс между отечественным и буржуйским оружием.

Неблагодарный прогноз?

Теоретически SPECNAZ: Project Wolf выглядит "на ура". Но то, что хорошо смотрится на бумаге, не всегда гладко выходит на практике. Судя по скриншотам, особых графических красот нам ожидать не следует. Даже по нынешним меркам картинка смотрится далеко не идеально, как хотелось бы (не зря мне говорила мама, чтобы я поменьше на ночь на скриншоты из третьего "Дума" глазел). При этом нельзя забывать, что запланированный на вторую половину 2003 года релиз скорее всего сдвинется на 2004-й. Будем надеяться, что разработчики не станут тянуть резину и постараются выпустить свое детище в срок либо программисты основательно попотеют над возможностями графического движка Amoeba.

Но в любом случае, независимо от финального результата, словацкая компания BYTE Software запомнится нам как создатель первого комбатсима о краснознаменном российском спецназе.



Русское оружие

Предлагаем вашему вниманию список оружия, при помощи которого российские спецназовцы в одиночных миссиях будут сражаться с боевиками разношерстных террористических организаций, а в мультиплеерных баталиях - и с чересчур бравурной солдатней из элитного американского подразделения Delta Force Land Warrior Team.

Основное оружие:



- ☆ автомат АК-74М с подствольным гранатометом ГП-25 или АН-94 "Абакан";
- ☆ снайперская винтовка СВД-С (десантный вариант);
- ☆ дальнобойная снайперская винтовка СВН-98;
- ☆ бесшумный снайперский комплекс ВСК-94;
- ☆ пистолет-пулемет ОЦ-02 "Кипарис" с глушителем;
- ☆ чешский пистолет-пулемет Skorpion CZ-61 с глушителем;
- ☆ пистолет-пулемет ОЦ-14 "Гроза" с глушителем.

Дополнительное оружие:

- ☆ пистолет АПС с глушителем;
- ☆ пистолет МР-444 "Багира";
- ☆ чешский пистолет CZ-100;
- ☆ австрийский пистолет GLOCK 18.

Гранаты:

- ☆ модификации РГД-5.

Гранатометы и взрывчатые вещества:

- ☆ гранатомет РПГ-18 "Муха";
- ☆ револьверный гранатомет РГ-6;
- ☆ пластиковая взрывчатка Semtex;

Холодное оружие:

- ☆ саперная лопатка;
- ☆ армейский нож.



Правый нижний угол данного скриншота означает, что спецназовец экспроприировал у террориста АК-47 с восемью рожками и переставил режим ведения огня на одиночный



В руках СВД, а на правой ноге кобура со "Стечкиным"

Aquanox 2: Revelation

Андрей Щур

Пираты подводных рифов

Немцы - очень последовательный народ. Особенно девелоперы. Появилась Gothic - и вот вам, пожалуйста, года не прошло, а вторая часть уже создана. И пользуется у немецких игроков успехом. Разработчики из компании Massive Development, создавшие более года назад лучший подводный аркадный сим Aquanox, решили не сбиваться с четкого шага своих земляков и доделывают Aquanox 2: Revelation. Через наших друзей - немецкого издателя JoWooD - мы связались с "массивными девелоперами" и расспросили их о новой игре.

Навигатор игрового мира: **Добрый день, как и положено, перво-наперво расскажите нам о себе, какое место вы занимаете в Massive Development? Пожалуйста, опишите ваш игровой опыт: любите ли вы и ваша команда играть в компьютерные игры, и если да, то в какие именно?**

Alexander Jorias: Здравствуйте, меня зовут Александр Йориас, я являюсь одним из руководителей компании Massive Development. В проекте Aquanox 2 я также участвую как программист. Что касается компьютерных игр в целом, то, я думаю, в этой индустрии мало кто не является заядлым игроком, и наша команда – не исключение. Но лично я люблю игры, которые делаем мы сами.

НИМ: **Первое, что бросается в глаза, когда читаешь пресс-релизы Aquanox 2, - это то, что у нас теперь новый главный герой. Неужели старина Флинт, которого мы помним еще по Archimedean Dynasty, уже не годится для активных боевых действий, чтобы заменять его новичком Уильямом Дрейком?**

AJ: Мы с самого начала не планировали связывать события первой и второй части. История, рассказываемая в Aquanox 2, происходит в то же время, что и сюжет первой части, но в другом месте и с другими персонажами. Сюжет Aquanox 2 - это что-то вроде "дорожного" фильма про подводные приключения, и тут уже сложно использовать главного героя, история которого была рассказана дважды и который вполне сформировался как характер. Мы хотели, чтобы это был необученный салага, - и получился Уильям Дрейк.

НИМ: **Номер 2 в названии игры означает не только несколько новых типов оружия и новые карты. Новый главный герой приносит за собой новый сюжет, верно? Не могли бы вы немного рассказать о нем?**

AJ: В AN2: Revelation рассказывается гораздо более личная история. История охоты за сокровищами, история становления молодого морского волка Уильяма Дрейка.



Все начинается, когда Дрейк, попытавшись помочь нуждающейся в деньгах семье, связывается с группой весьма подозрительных личностей - пиратов и прочих охотников за удачей. Мы много времени уделили разработке персонажей и их общению между собой. Все немецкие игроки согласны с тем, что вышло у нас неплохо, и в процессе игры вы начинаете потихоньку "втягиваться" в сюжет.

НИМ: **Хорошо, а что представляют собой эти персонажи? Будут ли они "плавать" с нами на задание?**

AJ: Команда присоединяется к Дрейку весьма необычным способом - она захватывает его фамильный транспортный корабль, заставив Дрейка стать всего лишь пилотом сопровождения. В процессе игры некоторые персонажи становятся его друзьями, некоторые не совсем, но никто в подчинение к нему не идет. Все напарники во время боя вполне автономны, и у игрока нет возможности контролировать их действия. Всего группа главгероев состоит из семи человек плюс сам Уильям.

НИМ: **В первом "Акваноксе" были не только красивейшие подводные бои, но и несколько моментов, подразумевающих стратегический подход, например, мне очень понравился момент, когда нужно было, отрубив движки, проплыть по течению мимо вражеских защитных турелей. Продолжит ли Revelation это начинание?**

AJ: Да, мы изрядно повозились над этой составляющей и добавили несколько новых умений для AI - поле зрения, несколько тактик поведения в бою и т.д. Короче говоря, добавили несколько моментов, которые заставят игрока сначала подумать, а не просто атаковать врага лоб в лоб.

НИМ: **Какими будут подлодки в Aquanox 2? Будет ли возможность встретить в игре больше разных крупных подводных кораблей - лайнеров, торговцев, линкоров?**

AJ: К сожалению, вряд ли. Как я уже упоминал, речь идет об охоте за сокровищами. В то время как Aquanox 1 с его сценарием про гражданскую войну мог позволить себе широкомасштабные сражения, история Revelation этим похвастаться не может. У нас тоже будут сражения, но не так часто, и они сложнее. Они будут требовать гораздо больше тактических находок со стороны игрока.

Что же до игрока, то со временем у него, конечно, будут появляться новые типы подлодок, но теперь он не сможет держать сразу несколько, так что придется выбирать между мощью и скоростью.

НИМ: **Миссии в "Акве" были интересными, но не давали возможности освоиться - выплываешь из дока и тут же встреваешь в бой с целыми звеньями врагов, а после победы миссия тут же заканчивается. Можно ли будет исследовать в Aquanox 2 морское дно на предмет всяких интересностей?**

AJ: Да, причем сколько угодно. Если не до, то после сражения. На этом, кстати, построена часть геймплея: если вы достаточно тщательно исследуете поле боя,

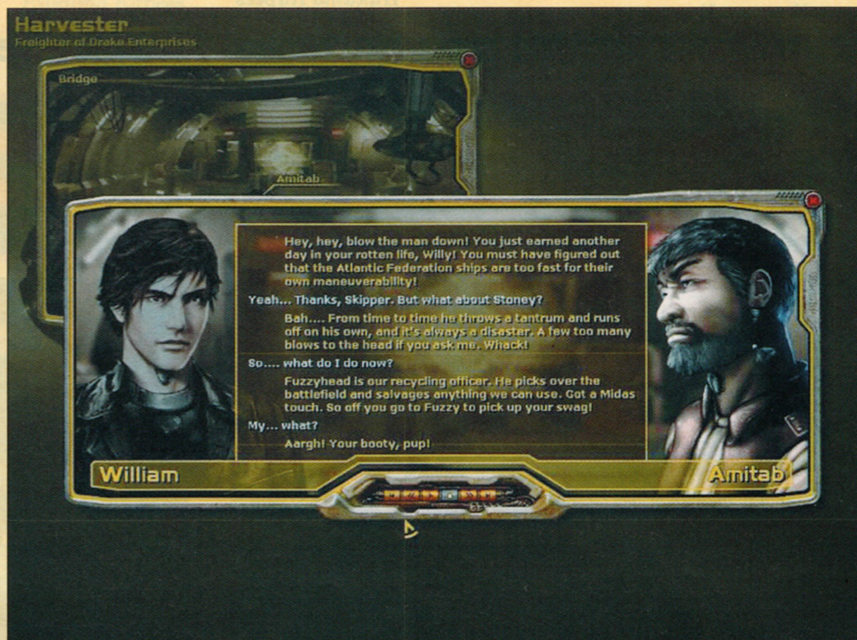




то сможете найти бонусные мини-задания, которые после миссии принесут вам дополнительное оружие и апгрейды для корабля.

***НИМ:* О, давайте поговорим о бонусной системе. В одном из интервью вы сказали, что в Revelation на смену денежной пришла трофейная система распределения добычи после боя. Как она работает?**

AJ: Так как Дрейк и его друзья путешествуют в основном по открытому морю, где наблюдается явный недостаток магазинов, мы решили, что "призовая" система (booty system) будет здесь наиболее удобной и интересной. Выглядит она так: после каждого сражения один из членов команды - камрад по кличке Fuzzyhead - собирает все, что осталось от вражеских посудин. Игрок получает свою долю и улучшает оборудование лодки. Но изредка все-таки будет возможность попасть в магазин и обменять там скопившиеся устаревшие устройства на новые апгрейды.



Кроме положенной части добычи, игрок также может заработать особые бонусы, которые появляются, только если выполнить какие-то дополнительные задания. Некоторые из таких апгрейдов можно добыть только в миссии - они не продаются в магазинах мира "Аквы".

***НИМ:* Графика в Aquanox была чуть больше, чем просто чумовая. Столь качественного и красивого отображения морского дна не было больше ни в одной игре. Но пробовали ли вы еще ее улучшить?**

AJ: Да, естественно. Поскольку сама система нашего движка krass построена на модульной основе, мы легко можем заменить и улучшить некоторые его части. Для Aquanox 2 мы добавили ряд нововведений: новые эффекты отражения металлических плоскостей, улучшенные текстуры для всех объектов, система рендеринга подводных растений, ускоренная в 10 раз по сравнению со старой. В данный момент на экране может отображаться 30000 полигонов без потерь производительности, так что, я думаю, с графикой и на этот раз будет все в порядке.

***НИМ:* Музыка в первой "Акве" была очень атмосферной и заводной. Не каждая игра может похвастаться саундтреком, добавляющим в геймплей весомую долю адреналина. Есть надежда, что люди, писавшие музыку к первой части, все еще на своих рабочих местах?**

AJ: Ребята остались те же, но музыка чуть сменилась, подстраиваясь под разные вкусы. Теперь композиции в стиле Chemical Brothers будут чередоваться с тяжелым металлом и различными оркестровыми композициями. В одном можно быть уверенным - адреналина меньше не будет.

***НИМ:* Как вы считаете, что в Aquanox 2: Revelation будет самым интересным? Что появится в продолжении, чего не хватало в первой части?**

AJ: Кроме всех улучшений, упомянутых ранее, наибольшие изменения претерпел интерфейс. Все, начиная от первого меню и заканчивая внутриигровыми панелями, было переделано с чистого листа. Благодаря этому у игрока теперь совершенно другое ощущение от мира Aqua, так как он чувствует себя непосредственно внутри него. Между боевыми миссиями вы перемещаетесь по отсекам и комнатам кораблей и подводных станций, вы видите и слышите, как с потолка где-то капает вода, как шумит вентилятор, - и проникаетесь, что это все существует наяву. Для нас это очень важный момент. Для игроков, надеемся, тоже.

***НИМ:* Ну и напоследок очень надоевший всем вопрос, но все же. Работа над Aquanox 2 почти закончена, и вы наверняка уже приступили к созданию новой игры. Назовите же нам хотя бы название вашего нового проекта - мы никому не скажем! :)**

AJ: Здесь наша политика полностью совпадает с вашей! :)

***НИМ:* Большое спасибо, что ответили на наши вопросы. Надеемся, что в скором времени Aquanox 2 появится и у нас (на территории России издатель – "Руссобит-М").**

AJ: Уверен, игра вам понравится! 







Никита Кареев

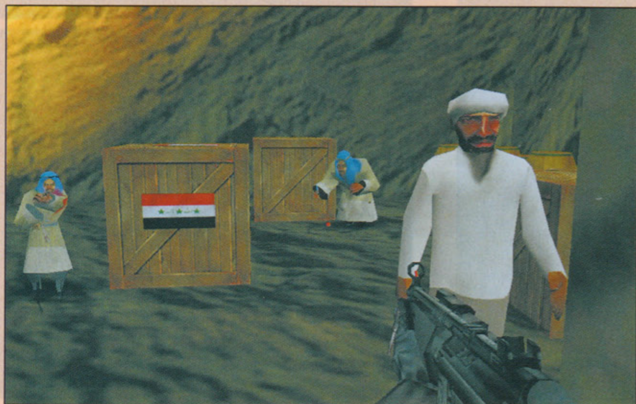
World War 3: The Fight Against Terrorism

Жанр	3D FPS
Издатель	Incorrigable Games
Разработчик	Incorrigable Games
Требуется	Pentium III, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**0.8**

Перебродивший американский патриотизм изливается на наши бедные головы в форме самых невероятных субстанций. Причем иногда эти субстанции напоминают как раз то, по поводу чего они возникли, - терроризм. Иначе деятельность Incorrigable Games охарактеризовать просто нельзя. Выпуск некоторое время назад игры Al Qaeda Hunting 3D еще можно было принять за мелкое хулиганство и даже милосердно, как бы невзначай, не заметить. Мы ведь все понимаем: хочется людям делать игры, хочется показать себя миру с какой бы то ни было стороны. Сублимация, опять же. Однако недавний рецидив окончательно расставил все точки над i. WW3 походит на страшный конверт с порошком. Снаружи - обычное, немного даже чем-то притягивающее название. Внутри - страшная бацилла, уже наверняка отравившая не один десяток наивных геймерских душ. Все-таки следовало тогда внести штамм Al Qaeda Hunting 3D в вирусную базу



Norton Antivirus. Это, несомненно, обрекло бы новую атаку Incorrigable Games на провал - ведь под новой оберткой нам, по сути, предлагают все ту же паршивую поделку с одним дополнительным уровнем и незначительными косметическими улучшениями вроде пошло взрывающихся бочек. В остальном же WW3 - это та же самая издевательская Al Qaeda, пройдя которую вы начинали завидовать убитому в последнем (втором) уровне Осаме - он-то этого ужаса не видел! Теперь же вы будете завидовать ему втройне. Потому что он не видел новую WW3 вообще и потому что он, в частности, не видел этого дополнительного уровня. Честно признаться, я даже и не догадывался, что можно так сделать. Заключенная в четыре стены прямоугольная площадка размером 10х30 метров с дюжиной пулеметчиков по периметру в качестве игрового уровня уже намекает на особый вид таланта у его создателей. Но когда вдруг посреди этого безобразия материализуются два всадника на буксующих лошадях (или это собаки?)... Наверное, самый приятный момент в игре - это то, что она проходится за 15 минут. Все-таки за это время тяжело отравить психику нормального человека. А если человек ненормальный? Если он насмотрится всего этого ужаса, обозлится на весь мир, возьмет оружие и айда на улицу - злобу вымещать?! Все-таки некоторые игры, возможно, и стоит запретить. Ради самих же "патриотов".



Никита Кареев

Frogger: The Great Quest

Жанр	Arcade
Издатель	Konami of America
Разработчик	Papa Yeti Team
Требуется	Pentium III 500, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**3.6**



Konami - контора солидная, и ребята в ней заправляют исключительно серьезные. Поэтому если они когда-то отдают приказ "портировать!", то можно не сомневаться - так оно и случится. Некоторое время назад на нашу платформу благополучно десантировались сначала весьма занятная Shadow of Destiny, а потом и вовсе приставочный хит Silent Hill 2. Но не все коту масленица. И на PS2 есть от чего зажмуриться. Наглядной тому демонстрацией стало портирование на PC игрушки Frogger: The Great Quest разработки Papa Yeti Team. Наверное, некоторым это название покажется даже знакомым. Так и есть, пресловутый Frogger был еще на древней Atari. И, наверное, тогда же и были его золотые времена, и тогда же они и окончились. В любом случае, теперешнему F: TGQ похвастать перед сотнями своих аркадных сородичей совершенно нечем. Обычная аркада в лучших традициях первой PS: весьма аскетическая графика, глупенький сюжетец, прямолинейный и однообразный геймплей. Бежим/плывем/прыгаем, собираем монетки для покупки описаний игровых персонажей и локаций, подбираем магические камешки, кушаем жучков-аптечек и поражаем многочисленных недоброжелателей приемами фирменного фрог-фу или, на худой конец, просто заплевываем издалека. Иногда можно также полазить по облюбованным вьюнами стенам, попарить, надув собственный зоб, помахаться с боссами, побеседовать с редкими жителями и выполнить парочку-другую простеньких квестов. В общем, игра целиком соответствует формулировке на сайте Konami: "Children-friendly frogger". Хотя полностью это утверждение может быть применимо только к родной для Фроггера платформе. Увы, портирование - операция сложная и крайне болезненная, дающая, к тому же, весьма неоднозначные результаты. Больше всего досталось управлению. Конечно, можно подключить к "писюку" контроллер и почувствовать себя настоящим приставочником. Однако таких заядлых энтузиастов всяческих фроггеров, я полагаю, в наших рядах абсолютное меньшинство. Остальным же придется серьезно помучиться. Во-первых, напрочь оторвана от игрового процесса мышка. Во-вторых, приставочная камера не подвергалась даже маломальскому тюнингу. Как результат - управление Фроггером затруднено до предела: иногда, чтобы не сорваться с очередной жердочки, приходится переключаться в убогий вид "от первого" и мануальным образом наставлять рожу неповоротливой лягушки на путь истинный. Также оставляет в недоумении отсутствие хоть каких-нибудь настроек графики. Даже разрешение игры жестко фиксировано на 640х480. Таким образом, "Фроггер" - наглядная демонстрация того, что не все так сладко на этих приставках. Настоящая оптимистическая игра, призванная поднять патриотизм в наших сплоченных рядах. Смотрим и посмеиваемся и ждем скорого прихода Frogger Beyond с GameCube.

Никита Кареев

BomberFun

Жанр	Arcade
Издатель	"Акелла"
Разработчик	LightBrain
Требуется	Pentium III 450, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**5.6**

Наверное, каждый, кто когда-либо сталкивался с восьмибитными приставками, знает, что такое Bomberman. Да, этот тот самый рисковый сапер, проводивший взрывные работы в населенных забавными монстрами бесчисленных лабиринтах одной из самых популярных игр начала девяностых годов. Бомбермэн - это по сути злой Пакмэн, отчаявшийся в поисках съестного бегать от опостылевших медуз и, надевши бесполезный скафандр, перешедший к превентивным мерам. А что же такое, спрашивается, BomberFun? Собственно, сиквелом или римейком это назвать



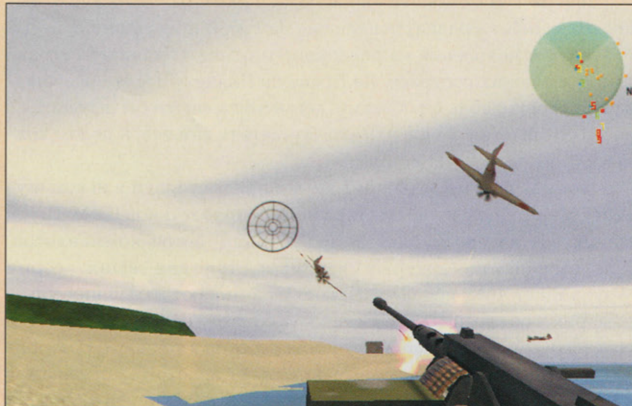
сложно. От старой доброй идеи осталось немного - лабиринты, бомбы да сам сапер, обзаведшийся теперь массой новых друзей. Впрочем, новые друзья, видимо, не сдружились со старыми, и последние ушли, громко хлопнув дверью. А вместе с ними ушел и геймплей древнего Bomberman: в меру неспешный, красивый, напряженный, затягивающий. BomberFun от немецкой конторы LightBrain - скорее, игра по мотивам. 2, 5 да даже 20 новых Бомбермэнов вступают в битву не на жизнь, а на смерть на одном из 20 доступных лабиринтов игры. Отчаянные саперы с боеприпасами особенно не модничают: бомбы теперь можно пинать ногами, кидать на головы врагов или же перебрасывать через весь лабиринт, как баскетбольные мячи. Главное - не дать завалить этими БВВ себя и продержать до конца раунда душу в теле. Ну и, конечно, постараться не дать проделать то же самое вашим оппонентам. Чтобы процесс протекал максимально динамично, разработчики напичкали игровые уровни всевозможными бонусами. Причем некоторые из таких подарков судьбы - сущие коты в мешке. Найдя ящичек с пугающей эмблемой "биоугрозы", брать его стоит только на свой собственный страх и риск: с равным успехом там может быть как неуязвимость, так и опасное "заболевание" типа замедленности, которое при том еще передается при контакте другим игрокам. Безусловно, все это добавляет в процесс того самого "fun", которое вынесено создателями в название игры. Однако игра уже по сути другая и гораздо менее интересная, чем ее заслуженный предок. В BomberFun может быть интересно дружно поиграть по сети или через интернет, или даже на одном компьютере (причем одновременно в количестве 9 человек - невиданное дело), но не думаю, что вас это увлечет больше чем на несколько дней. В то же время в старый добрый Bomberman люди играли месяцами. К тому же BomberFun весьма глючный и не балует низкими системными требованиями.



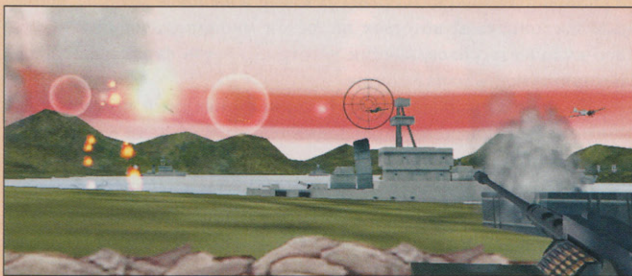
Никита Кареев

Pacific Gunner

Жанр	Arcade
Издатель	Infogrames Entertainment
Разработчик	Digital Battles
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM
Рейтинг	**3.9**



Помнится, множество похожих игр вышло по следам мировой премьеры американского патриотического супер-блокбастера "Перл Харбор". Впрочем, тогда такую инициативу вполне можно было понять и простить. Как-никак толпы североамериканских граждан, вдохновленных подвигом чернокожего защитника отечества из вышеназванного фильма, только и мечтали побывать на месте новоиспеченного национального героя, хотя бы и совсем немного и сугубо виртуально. Нужно полагать, что тогда все желающие и настрелялись. Сейчас же выход "симулятора пулеметчика" вряд ли можно встретить с энтузиазмом. Особенно учитывая то, что со времен Перл Харбора тут ровным счетом ничего не изменилось. Летят самолеты, сидят в них японцы. Сидят и рулят, и в вас стреляют да бомбы кидают. Ну а вы, соответственно, в них стреляете. Из различных видов стационарного оружия. Традиционно низок для игр этой категории уровень графики, наводящий на нехорошие мысли о том, что движок у всех подобных поделок один и сляпан он в те самые времена, о которых нам повествует "исторически выверенный" сюжет. Программной "мощи" вторят никчемные модели оружия, ужасные квадратные суда, вопиющие



треугольные самолеты и бутафорский пейзаж. Ну и самое плохое: наискучнейший геймплей. Если что и развивает эта игра, так это нервные заболевания. О том, что бы что-то тут "веселило", даже и речи не идет. Ну что может быть веселого в том, чтобы гоняться перекрестьем очередной гаубицы за японским истребителем? Причем эти самые истребители так и норовят полетать там, куда ваша подопечная тарахтелка вообще не поворачивается, либо поворачивается, но недостреливает, либо поворачивается и достреливает, но нет патронов. Приходится долго переключаться между турелями (эту процедуру разработчики называют стратегическим элементом), потом долго ловить увязающим в реализме курсором это жалкое подобие самолета и, сбив все-таки наглеца, тут же переходить к повторению процесса с его сородичами. Точнее, десятками и сотнями сородичей. И так в каждом из 35 уровней игры. Возможно, если бы я был американцем, то перспектива защиты флота США в его путешествии от Перл Харбора к Окинаве и показалось бы мне сколь-нибудь интересной. Но судьба распорядилась иначе, и я могу оценивать это творение только как аркадную забаву. А в этой ипостаси Pacific Gunner не кажется мне чем-то заслуживающим внимания.

Андрей Щур

Марш!

Жанр	3D FPS
Издатель	"Бука"
Разработчик	HBM
Требуется	Pentium II 450 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	5.8

2087 год. На свежеколонизированном Марсе произошло какое-то мегабезобразие, повлекшее за собой прекращение связи с Землей и появление на поверхности планеты каких-то странных и зловещих построек. На Красную Планету послан разведывательный корабль с роботами-десантниками, чтобы выяснить... да ну его, выяснять еще чего-то. Зачистить там все, и дело с концом!

Примерно так вот обстоят дела с предысторией в новом шутере "Марш!" от российской команды разработчиков HBM. Игроку отводится роль командира отряда ботов-коммандосов, при взгляде на которых вспоминаются две вещи: серия Warhammer 40K, ибо боты сильно напоминают тамошних ультрамаринесов своей неестественностью и игрушечностью, а также советское знамя, так как камуфляж роботов в точности повторяет его основные цвета - кроваво красный с золотой окантовкой.

Основным и единственным оружием пехотинцев является универсальный дико скорострельный пулемет со сменными многоствольными насадками. В результате чего "Марш!" можно смело назвать чемпионом по количеству стволов, находящихся в распоряжении игрока - ведь даже у насадки под названием "шотган" их четыре!



В качестве противников десантникам выступают какие-то неуклюжие невзрачно серые грузовые и военные дроиды, основным достоинством которых является многочисленность - большое количество наседающих на отряд врагов скрадывает абсолютную тупость нападающих.

По идее игра позиционируется как аркадный шутер с элементами тактического управления отрядом. И если с аркадностью дела обстоят местами более-менее нормально, то управление своими подчиненными напоминает попытки уговорить консервную банку сбегать и принести тебе брошенный мячик.

В заключение хочется отметить, что ругать разработчиков за столь невзрачный продукт смысла особо нет - на разработку игры "Бука" отвела им всего 9 месяцев, предложив в качестве основы весьма отсталый движок Lithtech. Разработчики честно уложились в сроки, выдав именно то, что за это время создать и можно - низкобюджетный шутер с отсталой графикой и примитивным геймплеем.



Никита Кареев

Drift: When Worlds Collide

Жанр	Space Sim
Издатель	Ignition Entertainment
Разработчик	Redward Studios
Требуется	Pentium II 450 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	6.5



При первом взгляде на эту игру хочется непроизвольно зажмуриться и сквозь судорожно сжатые зубы пробормотать что-нибудь вроде "на безрыбной переправе дареного коня в зубы не бьют". Означает это примерно следующее: поскольку ни Freelancer, ни Homeplanet все никак не выйдут, а уставшая их ждать душа отчаянно просит боев в космосе, то можно попробовать поиграть и в это, пусть даже космосимом его назвать можно только с натяжкой от Земли до Альфы Центавра.

И действительно, первые впечатления от интерфейса и игрового процесса говорят, что игры такого уровня делали лет пять назад. Суровый аскетизм черного космоса, чуть разбавленный грубо сколоченными из фанеры астероидами, а также корабли с детализацией дай бог, если третьего Wing Commander'а, отпугнут в наше время даже самого непритязательного любителя космического экшена. Дополняет безрадостную картину жестко фиксированное управление на кнопках, принципиально не замечающее мышки как класса.

Вы не поверите, но в случае с Drift работает формула "на лицо ужасная, добрая внутри". После этапа привыкания начинаешь не столь сильно плеваться с примитивной графики, потому что при всей небогатости визуальных эффектов, она вполне функциональна. Простоватая моделька вражеского истребителя мечется среди астероидов, и ты уже не обращаешь внимания на количество полигонов, а упорно пытаешься зайти вертлявому паршивцу в хвост и долбануть по нему залпом счетверенных лазеров.

Прекратив обращать внимание на графические недостатки, выясняешь, что миссии в Drift очень даже непросты, ухитряясь балансировать между "сложно" и "очень сложно". Задания построены таким образом, что враг ведет себя совершенно непредсказуемо, нападая в неожиданные моменты, а бои рассчитаны таким образом, что сражаться с помощью напарника именно сложно, а в одиночку очень сложно.

Кроме того, разработчики применили еще один "рычаг интересности" - вставили небольшой элемент экономического менеджмента. На базах между миссиями можно закупать на полученные от выполнения заданий кредиты оружие и оборудование для своего истребителя. И не просто апгрейдиться, а мучительно выбирать, как бы поэффективней разместить на корабле доступные девайсы - ведь все они питаются от его энергосистемы, мощность которой раза в два меньше желаемой и тут уж выбирай - либо щиты помощнее поставишь, но лазерами слабыми ограничишься, либо наоборот.

Drift для большинства игроков покажется полной пустышкой, не заслуживающей внимания. И в чем-то они недалеки от истины - это действительно не так, чтобы отличная игра. Но если вы любите космические аркадные симы, то за Drift'ом очень даже неплохо можно скоротать вечер-другой. Ожидая тот же Homeplanet или Freelancer.

Operation Steel Tide

Юрий Пашолок

Топи их всех!

Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com
Разработчик	Screaming Games LCC http://www.screaminggames.com
Требуется	Pentium-III 450, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 800, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.infogrames.net/games/op_steel_tide_pc_action
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3110.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг **8.1**

Время освоения: от 15 до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Infogrames продолжает экспансию на рынок аркад, где до недавней поры безраздельно властвовали мелкие фирмы, одновременно являющиеся и разработчиками, и издателями. Основным коньком аркад от Infogrames является качество исполнения, по этому показателю игры конкурентов выглядят бедными родственниками.

Вот и Operation Steel Tide является ярчайшим примером политики монстра игровой индустрии. С одной стороны, перед нами обычная аркада, на самом же деле эта игра по ряду параметров может поспорить с иным симулятором.

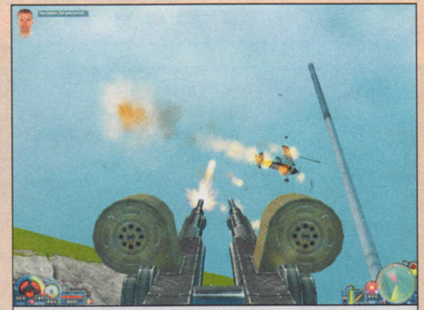
Пятеро в отсеке, не считая водолаза

Если Operation Blockade был самым натуральным "паратрупером", то Operation Tiger Hunt оказался намного серьезнее предшественника (чего стоит одна лишь система снарядов). Operation Steel Tide сохранил тенденцию к усложнению геймплея, более того, эта игра первой в серии заполучила хоть какой-то, а сюжет. По сценарию, ваша подводная лодка оказалась единственным судном, уцелевшим от союзного конвоя. Сценаристы отправили на борт R.M.C. Triumphant интернациональный экипаж, самое интересное, что вторым человеком на подлодке оказался русский (с чисто русским именем Брукси). Дабы игрок не скучал, члены экипажа периодически общаются друг с другом, одновременно выдавая всякую полезную информацию.

Помимо других членов экипажа, на борту R.M.C. Triumphant нашлось место водолазу-диверсанту, а также снайперу. Если роль первого более-менее понятна, то присутствие на борту снайпера несколько странновато.

По "Тирпицу" прямой наводкой!

Сюжет, это, конечно, хорошо, но он не является наиболее важной частью игры. Разумеется, авторы Operation Steel Tide это прекрасно понимали, так что все сюжетные перипетии не слишком отягощают игровой процесс. А вот что касается реализма (дозируемого в разумных пределах), то тут все как раз наоборот. Еще в Operation Blockade было нетрудно заметить, что разработчики дружат с такой наукой, как баллистика, в последней игре серии данная дружба еще больше углубилась. Мало того, что снаряды идут по правильной траектории, так еще у зенитного пулемета наблюдается немилосердный разброс пуль, а выпущенные "в упор" торпеды могут запросто пройти под килем потенциальной жертвы. Кроме того, эффективность разного типа оружия на одной цели может быть совершенно иной. К примеру, линкор можно долго расстреливать из бортовой пушки, но гораздо проще пойти на погружение и выпустить в него несколько торпед.


Без меня тебе, любимый мой, лететь с одним крылом

Das Boot

Как и в случае с Operation Blockade, авторы игры в качестве противника преподносят некую Империю, вот только на этот раз образ врага вырисовывается куда более четко. Никаких японских кораблей и самолетов, отныне враги используют исключительно немецкую технику. А вот с местом действия ситуация не столь очевидна: побережье Северной Африки в Operation Steel Tide легко граничит с типично норвежскими фьордами, так что и не поймешь, куда вас занесла судьба-злодейка. В любом случае, воевать стало намного интереснее, прежде всего благодаря возможности выбирать различные пути прохождения миссии. Игроку совершенно не обязательно уничтожать все вражеские корабли, ряд заданий можно выполнить, вообще оставшись незамеченным, кроме того, в системах оборонительных сооружений появились уязвимые места (электростанции, радары), найдя и поразив которые, можно вывести из строя целые форпосты.

Отдельного разговора заслуживает графика Operation Steel Tide. Большинство моделей техники перекочевало в игру из Operation Blockade, тем не менее, даже спустя полгода смотрятся они очень и очень прилично (особенно для аркады). По целому ряду параметров графическая оболочка игры превосходит подавляющее большинство игр на морскую тематику, особенно впечатляюще смотрится анимация гибели судов. Единственно, чего не хватает для счастья, так это водной глади а ля Morrowind, но тут нужны видеокарты класса GeForce 3, которые есть далеко не у всех.

В полушаге от Silent Hunter

Безусловно, перед нами маленький шедевр. Вместо вполне стандартной аркады разработчики Operation Steel Tide выкатили игру, которая обладает рядом особенностей, присущих симулятору подводной лодки. Остается гадать, не выпустит ли в следующий раз Screaming Games конкурента Silent Hunter, в любом случае, их последняя работа явно выходит за рамки аркады.



«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III. С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них снова и снова» - 17/20(ХИТ), Zegames.com

собенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампании, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.











Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90





Revolution

Mechanical Animals

Юрий Пашолок

We are the new breed,
We are the future!
Fear Factory

Жанр	FPS
Издатель	Activision Value http://www.activisionvalue.com
Разработчик	FUN Labs http://www.funlabs.com
Требуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 1Ghz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1497.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Девелоперы из стран - бывших участниц Варшавского договора окончательно и бесповоротно закрепились в игровой индустрии, с каждым годом все больше и больше тесня западных коллег. Судите сами: такую американскую святыню, как "сериал" Deer Hunter, делает малоизвестная чешская фирма SCS Software, она же не так давно создала симулятор дальнобойщика Hard Truck: 18 Wheels of Steel.

Другое дело, что известными становятся немногие из восточноевропейских фирм вроде Bohemia Interactive или CroTeam. Остальные же тихо сидят и клепают игры для западных издателей, даже название разработчика иногда не появляется. К этому числу относится и румынская FUN Labs, клепающая для Activision Value малобюджетные игры вроде Secret Service и Cabela's Off-Road Adventure. Точнее, относилась, поскольку ее новый проект, Revolution, заставляет говорить о высоком потенциале разработчиков.

Румынский киберпанк

В отличие от Secret Service и Shadow Force: Razor Unit, действие Revolution происходит в будущем (судя по предыстории, не таком уж и далеком). Природа благополучно повержена, всем заправляет всемогущая Корпорация, на которую вам придется некоторое время работать, отстреливая всяких генетических уродцев. Постепенно становится ясно, что корпорация замышляет какую-то тотальную пакость, разумеется, находятся личности, которые организовывают Сопротивление. Все вполне шаблонно, но лишь до определенного момента. Что случается, когда Правильный Парень попадает в лапы злобного ученого? Правильно, в последний момент спасается. А вот в Revolution из главного героя делают прототип киборга, солдата Нового Порядка, который задумала Корпорация, правда, получилась неувязочка, и промывка мозгов не состоялась. С этого момента вялотекущий игровой процесс, состоящий из цепочки "нажал кнопку - спустился - отстрелял мутантов - вернулся", превращается в зрелище, не уступающее по динамизму Red Faction.

Между прочим, сравнение с Red Faction не случайно. Некоторые из помещений как будто срисованы с творения Volition, разве что шахтеров не хватает. Можно и на патрульной машине полетать. К счастью, на этом сходство заканчивается: общий дизайн Revolution очень неплох, у игры есть своя, уникальная атмосфера, совершенно не свойственная малобюджетным играм. Еще приятнее удивляет графика, которой может позавидовать большинство игр, на разработке которых не экономят.

High Tech - Low Life

К сожалению, геймплей творения FUN Labs отстает от уровня дизайна, сказываются сжатые сроки разработки. Прежде всего, Revolution поначалу страдает отсутствием динамизма: после перевоплощения в киборга становится очень весело, но до этого знаменательно момента добираются не все - часть игроков засыпает от скуки. Добавьте к этому еще дурацкую систему выключателей, расстояние между которыми иногда измеряется километрами, и станет совсем хорошо. Не избежал проблем и AI: действуют противники вполне слаженно, вот только нередки ситуации, когда они стоят истуканами, в упор не видя игрока.

Порадовала проработка оружия: мало того, что большинство стволов имеют альтернативный режим стрельбы, так еще их можно модифицировать, скажем, один из автоматов получает глушитель. Проблема в другом - оружия в Revolution слишком много, причем оно одинаково мощно бьет. Одним словом, дисбаланс.

На пути к вершине

Несмотря на ряд очевидных недостатков, получилась очень неплохая игра, вполне способная тягаться со многими шутерами. На месте Activision я бы всерьез призадумался - при более щедром финансировании FUN Labs вполне способна сотворить шедевр.


Трудно поверить, но всего пару дней назад это была шикарная брюнетка


Гори, гори, проклятый клон!



Местный Морфеус

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair

Константин Подстрешный

Убить принцессу, спасти дракона

Жанр	TPS
Издатель	Ubi Soft http://www.UbiSoft.com
Разработчик	Dragonstone Software http://www.dragonstone.com
Требуется	Pentium II 350 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.DragonsLair3D.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game735.html
Смотри на диске	Скриншоты, обои, музыка

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.3

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Ты спасешь от дракона принцессу Фиону, я верну тебе твое болото
Лорд Фаркуаад

Если сложить все доходы, которые за 20 лет собрала марка Dragon`s Lair, наберется кругленькая сумма в $107 млн. Если собрать все переиздания Dragon`s Lair, то на полку станут 30 коробочек с дискетами, картриджами и компакт-дисками. Если все люди, которые за это время хоть раз играли в Dragon`s Lair, решат устроить вечеринку, получится пестрая компания числом сравнимая с населением нашей страны. Такой вот хит всех времен и народов. Круче только Тетрис.

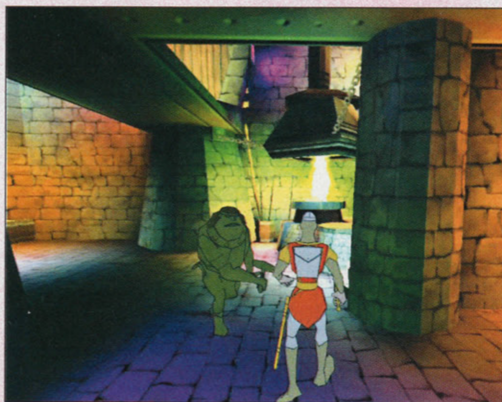
Если сложить все выпуски нашего журнала, в которых упоминалось, что римейк игры вот-вот выйдет, то получится приличная стопка. И смена издателя для Dragonstone Software не оправдание. Копание в пыльных архивах показало, что изначально Dragon`s Lair 3D должна была выйти на рождество 2000 года. Неплохо так разработчики рождество отмечали.

Герой - штаны с дырой

Первозданный Dragon`s Lair был по сути своей порезанным на эпизоды мультфильмом. Записанным на монстрообразного размера видеодиск. Видеодиск стоял в игровом автомате, а игровой автомат в зале с подобными американскими монстрами начала 80х. Эпизоды на экране менялись в зависимости от того, нажал ли игрок в ключевой момент времени кнопку. Простейшая идея сделать мультфильм с нелинейным сюжетом в последствии не раз клонировалась компанией American Laser Games. Клонировали идею заранее отснятых вариантов прохождения. - Mad Dog McCree или Space Pirates. Вплоть до того, что за основу брали какой-нибудь японский мультфильм. Участи быть нашинкованным не избежал даже культовое аниме Люпин III. Клонировали и просто сам Dragon`s Lair. Так Super Don Quix-Ote и Esh's Aurunmilla - практически полностью повторяли процесс спасения принцесс. Но оригинал, само собой, был на голову выше подражателей.



Значит я продаю свою душу в рабство на пять тысяч лет демонам девятой реальности, а взамен получаю вот этот артворк? Я получаю этот артворк, а взамен продаю свою душу... Черт, где же здесь подвох?

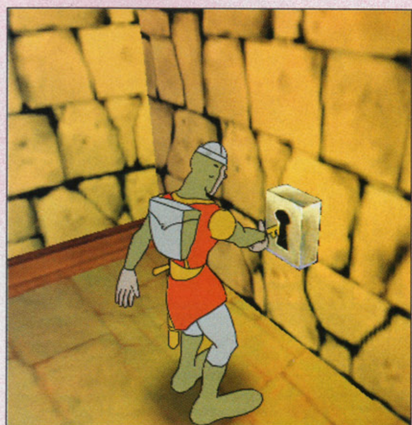


Главными героями игры были принцесса Дафна, рыцарь Дирк и дракон, который воровал первую и сражался со вторым. Прототип Дирка родился практически сразу. Дон Блус говорит, что это изначально был пародийный образ средневекового супергероя. С карикатурно увеличенными кистями рук и сосредоточенным выражением лица. Как можно серьезно относится к герою 90% озвучки которого - предсмертные крики и вопли о помощи? Другое дело - главная женская роль. Нашлось бы не так много желающих спасать очередную чопорную диснеевскую принцессу. Создание образа поручили Гари Голдману (Gary Goldman), тот подошел к делу ответственно, решив изучить каноны женской привлекательности. Его жена была несколько озадачена подшивкой Плейбоев за пять лет, которую Гари постоянно таскал с собой. Пачка фривольных журналов и Мерлин Монро в качестве музы - что могло родиться?.. Ах, принцесса Дафна, мы все тебя так любим.

Принято говорить, что DL создавали в течение года, но на самом деле 22 минуты анимации стоили разработчикам шесть лет труда. Зато за первые восемь месяцев игра собрала $32 млн.

Какая римейка без пианины?

После тяжелых продолжительных боев с дедлайном, при непосредственном бдящем оке патриарха Дона Блуса, Dragonstone Software сделали римейк Dragon`s Lair. В качестве традиционного "пианины" выступает трехмерная графика. В этот раз стилизованная под классическую двумерную. Не сказать, что везде эта стилизация прошла успешно. Движок яркий, создающий иллюзию 2d, но интерьеру местами не помешало бы прикрутить пару деталей, а когда первый раз показывают Дафну, слепленную на игровом движке, не сразу понимаешь, что эта угловатая конструкция и есть предмет наших тайных мечтаний.



Второй по-настоящему большой недостаток Dragon`s Lair 3D - управление. Мы давно уже не ждем от TPS второго пришествия MDK, но DL3D установил новый рекорд по количеству вывихнутых пальцев. Попытки перепрыгнуть с одного каната на другой отнимают больше времени, чем борьба с боссом. Становится ли игрок от этого счастливее? Вряд ли. Неужели так тяжело сделать нормальное интуитивное управление? Чтобы можно было не держать в голове список гиперссылок по клавиатуре, а полностью сосредоточиться на игре.

Из других отличий от оригинала, можно упомянуть появившийся в арсенале арбалет с набором стрел и возможность заглянуть в инвентарь - выпить чего-нибудь магического. Остальное - основные комнаты замка, монстры, сцены гибели Дирка, практически все взято из того самого Dragon`s Lair. Классический вкус, классический размер.


Дан Молина (Dan Molina) озвучивает главного героя, Дирк, видимо, опять погибает

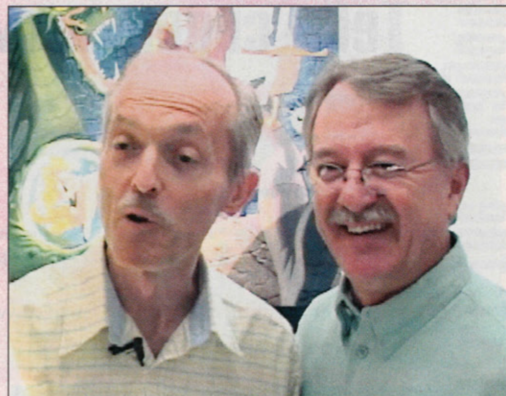

Дарси Харвиер (Darcy Harvier) подарила свой голос Дафне


Джулия Эйзенхауэр (Julie Eisenhower) исполнила безбашенную рэперскую песенку He's My Guy, слушайте на нашем диске, йоу!

Двадцать лет назад, чтобы хоть как-то сократить затраты, авторы не стали тратиться на профессиональных актеров. Оригинальную игру озвучивали звукорежиссер и помощница аниматора. В DL3D к вопросам озвучания, конечно же, подошли гораздо более профессионально. Только за саундтрек отвечал все тот же Кристофер Стоун (Christopher Stone), что не может не радовать. Этот товарищ за прошедшие годы времени не терял и его музыку можно услышать во многих фильмах и играх (например - Legacy of Kain: Blood Omen 2).

Отрезая уши дракона

Очень хотелось бы написать, что DL3D стал для игр сегодня тем же, чем был DL для игровых автоматов двадцать лет назад. К сожалению, это не так. Кроме по-настоящему великолепной заставки в игре нет ничего особенного. Мало ли у нас экшенов с видом от третьего лица и плохой камерой?


Дон Блус и Гари Голдман - эти старые охальники придумали и нарисовали Дафну, третий патриарх - программист Рик Дайер в кадр не попал

Тем не менее, у игры есть два козыря. Не исчислимо число фанатов верных. Тех, кто подростком в 80х, стоял у витрин в первых магазинчиках видеоигр. Тех, кто шел домой и запускал Paratrooper, чтобы осознать контраст. Многие, правда, с тех пор успели обзавестись семьей.

Ну и Дафна конечно. Главный линейный калибр игры. Не обезображенная феминизмом куколка. Эта подружка будет жить вечно.



Между прочим...



● Барахлишко! Кому барахлишко с Дирком и Дафной?! Не дорого! Календари, майки, экшен фигурки (на редкость дешевого качества), нижнее белье, часы... Вот-вот должен начаться выпуск комиксной серии про Дирка. Смотрите на полках онлайновых супермаркетов! Широкий выбор merchandise - замечательно, но лучше бы они больше времени игре уделили. Кто сказал, что поход по магазинам способствует поднятию настроения? По-моему только хуже становится. Вот пойду сейчас с кредиткой и накуплю всякого мусора. Безжалостно загоню себя в густые дебри самой черной на свете депрессии.


Заставка начальная


Заставка финальная

● Качество начальной и финальной заставки отличается самым разительным образом. Такое ощущение, что в заглавный ролик пошли кадры из готовящегося к прокату полнометражного мультфильма, а финальный рисовали на скорую руку.

● Плодятся слухи о следующем проекте Dragonstone Software. Пока ничего официально не объявлено, но вполне закономерно, если им станет переделка другой известной игры Дона Блуса - Space Ace.



Андрей Щур

Глаз дракона (The I of the Dragon)

Тебе сиреневым махну крылом...

Итак, еще раз: почему я не могу существовать? Во-первых, я не вписываюсь в законы физики и биологии. При массе 5 тонн и размахе крыльев 10 метров я не должен летать. А я летаю.
Павел Шумилов, "Одинокий дракон"

Жанр	Action/RPG
Издатель	"Акелла" http://www.akella.com
Разработчик	Primal Software http://www.primal-soft.com
Требуется	Pentium-III 600 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.primal-soft.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2377.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■□□□
Графика ■■■■■■■■■■□
Звук и музыка ■■■■■■■□□□□
Дизайн ■■■■■■■■■■□
Ценность для жанра ■■■■■■■■■□□

Рейтинг 7.9

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не нужно



Драконов не бывает. Это знают все. С другой стороны, теория относительности подсказывает, что есть доля вероятности размером ноль и еще много его друзей после запятой, при которой драконы все же существуют. По крайней мере, так когда-то рассказывал нам учитель физики. Правда, он нам байки травил, что сквозь стенки проходить с помощью этой теории тоже можно, поэтому после школы я пошел в гуманитарии. Но не в этом суть. Суть в том, что драконы существуют. И гораздо ближе, чем вы можете себе представить. Запустите "Глаз дракона" и убедитесь в этом без всяких там теорий.

Прикладная драконология давно выявила два типа драконов. Все они делятся на добрых и злых. Причем последних подавляющее большинство. Причин тому несколько, среди которых стоит упомянуть целебные свойства, обычно приписывающиеся драконьим внутренностям, а также то, что только добрые драконы, как правило, по доброте душевной давали себя зарезать очередной небритой партии приключенцев.

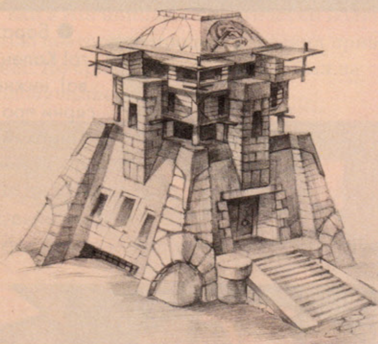
И вот нам представилась очень и очень редкая возможность попасть в шкуру не просто дракона, а еще и доброго дракона.

Добрые начинают и проигрывают

Давным-давно, как явствует из игрового интро, жили-были да сражались люди, драконы и монстры. Драконы, что характерно, в конфликте выступали не на стороне нечисти, а вторым составом у людей, то бишь союзниками. Но сборный состав с приглашенными звездами - еще не повод праздновать победу, так что печальным итогом интры становится победа монстров с разгромным счетом. Людишки разбежались по хатам, а драконы вообще улетели в неизвестном направлении, оставив после себя, правда, яйцо, которое одна штука.

И вот вылупляется из него не змееныш и не кошка, а зубастая дракошка...

Тут, в общем-то, мы в игру и вступаем. Для начала необходимо выбрать, какого роду-племени будет наш кожаный расстегай-переросток. Предложены три варианта: традиционный огнедышащий, ледяной и кислотный, который еще некромантией в детстве баловался. У каждого из них есть отличительные стороны в характеристиках - огнедышащий помощнее, ледяной побыстрее, некромант повыносливей. Поскольку драконы - существа весьма редко встречающиеся в качестве играбельных персонажей, стандартными мерками и характеристиками к ним подходить разработчики не стали, а создали небольшой набор уникальных качеств вроде силы огня и запаса дыхания. У каждого из атрибутов есть количественный эквивалент - другими словами, прокачивать себя можно и нужно. Кроме атрибутов в процессе игры у каждого из драконов будут постепенно появляться с каждым новым уровнем всевозможные заклинания, заметно облегчающие неравный бой против множества врагов.



Итак, выбрав понравившегося дракона, мы попадаем в игровой мир.

Пролетая над гнездом монстрюшки

Очутившись над равниной, первым делом рассматриваем себя со всех сторон. Навертевшись и наприближавшись камерой к себе любимому, удовлетворенно вздыхаем: да, вот это дракон! Зубастый, крылатый, чешуйчатый - перед таким любая животина быстренько скукожится





и почувствует себя ошибкой природы.

Но на самом деле геккон наш крылатый в начале игры не намного сильнее летучей мыши. Несколько удачных плевков какого-нибудь монстрика - и наступает у дракоши разрыв сердца, а также прочих частей тела. Так что летать нужно аккуратно, плеваться fireball'ами во вражин метко, после чего делать "бочку" и резко уходить в сторону от ответных плевков.

Управлять нашим крылатым истребителем-бомбардировщиком двумя путями - мышкой, кликая на поверхность, чтобы дракон туда долетел, и на врагов, чтобы тот в них плюнул. Сильно напоминает "диаблу", только не столь же легко - измерений-то не два, а три, поэтому приходится еще с камерой сражаться, чтобы иметь представление, какая в окрестностях обстановка и где находятся враги. Но лучше на кнопках WSAD'овскую раскладку сделать - так маневрировать гораздо легче становится, пока мыша камерой повелевает.



Структура в игре такая. Есть фэнтезийная страна, разбитая на области-уровни. Каждая такая область - это довольно обширный кусок территории с различными вариантами ландшафта: равнины, горы, песок, снег и прочие достопримечательности. В пределах области можно летать где угодно и как угодно. Как правило, области заселены монстрами, которых нужно уничтожить с особым цинизмом. Монстры появляются из логовищ, разбросанных по территории и стабильно штампующих с некоторой задержкой все новую и новую нечисть. Таким образом, логовища являются первичными целями для точечных ударов, если вы хотите очистить область от сил зла.

Города и села, я ваш друг веселый

Кроме уничтожения врагов необходимо еще защищать и всячески помогать людским поселениям. Почти в каждой области находится по небольшому городку, который надо спасать от атак монстров. Поселения напоминают своей стилистикой Black&White, вот только управлять ими дракон наш может только на очень примитивном уровне - чинить мановением когтистой лапы, когда поблизости нет врагов, и еще апгрейдить до нового уровня (увеличивать количество защитников и усиливать укрепления), когда город аккумулирует достаточное количество энергии, полученной от приношения в жертву мертвых монстров.

Внешне игровой мир выглядит вполне добротно. Не последний писк технологий, но на неплохом уровне. Вспышки от fireball'ов и прочих снарядов впечатляют, есть игра с освещением в виде смены дня и ночи, а если по преступной нечаянности (хе-хе) высморкаться огненным шариком в какой-нибудь лесок, то получается неплохой пожар.

Очень интересной оказалась возможность деформации земли. В арсенале любого из драконов есть порядочно заклинаний, позволяющих то горку сотворить, то кратер, то еще какую дырку с лавой в земле, от которой врагам плохо становится. Когда наземных противников много, только такими "ударами по площадям" порой спастись и можно.

Но особенно порадовал внешний вид монстров. Отказавшись от банального фэнтезийного расклада, разработчики населили свой мир совершенно чумовыми крокозябрами всех мастей и оттенков. Обычно их прикольность, правда, не видно, так как летает наш Горыныч высоковато и фигачит по наземным целям с почти безопасного расстояния, но если промчаться над землей на бреющем полете и поставить игру на паузу, то рассмотреть монстров довольно отчетливо. Что я вам и советую проделывать почаще - иногда просто диву даешься, насколько интересными путями шла мысль дизайнеров при создании какого-нибудь восьмилапого бронтозавра с позвоночником в виде мощного разрядника, выпускающего в небо сгустки электричества.

Прокачайся до четвертого уровня

К сожалению, при всей своей привлекательности, "Глаз Дракона" имеет пару недостатков. Первым идет, как это ни странно, сюжет. Точнее, его подача игроку. Львиная доля всех "квестов" выдается следующим образом - прилетает вдруг волшебник на ковре-самолете и начинает толковать сначала что-то насчет великой цели добра, а потом рубит с плеча, мол, замочи всех плохих и один останься! Причем прямо в первой миссии старикашка явно выпал из роли, заявив, что мне, то есть дракону, необходимо "прокачаться до четвертого уровня", чтобы пройти дальше. В ролевых играх это называется "геймастер ушел в оффтопик".

Первые несколько раз радикальный подход к делу с уничтожением врагов человечества радует, но потом становится довольно скучно. Попадая в новую область можно даже не слушать, что там старикан расскажет - все равно надо замочить всех монстров и разрушить все логова. Конечно, есть и приятные исключения, когда необходимо защитить караван или в прямом смысле этого слова "раздраконить" вражеский город,







но часто миссии, когда надо вырезать на карте десятка два логовищ и полторы сотни монстров постоянно используя тактику "кастуем-кратер-потом-подкрепление-потом-добиваем-оставшихся-монстров", становятся очень нудными и утомительными.

Ну а вторым минусом я бы назвал музыку. Отрубайте ее к едрене-фене: под такие заунывности только мантры хорошо читать, а не сеять разрушение и смерть.

Стань драконом!

Несмотря на недочеты, "Глаз дракона" - очень и очень хорошая игра. Крепкая. Приятная в оформлении и содержании. И главное - нестандартная. Ведь стать настоящим повелителем неба и хорошенько прожарить презренных наземных обитателей струей яркого пламени может предложить далеко не каждый продукт. И вдвойне приятно, когда сделали такое возможным не какие-нибудь заокеанские, а наши российские разработчики, за что им большое спасибо.

Ну а если вы еще сомневаетесь, играть ли в "Глаз дракона", то вот вам еще одна способность, которой наделены местные летающие рептилии - любого мелкого врага можно подхватить с земли, поднять на безопасную высоту и СО-ЖРАТЬ!

Вот что я называю правильная игра про правильных драконов!

Андрей Иванов

Counter-Strike 1.6

Недавно в свет вышла бета версия новой версии самого популярного онлайнового командного FPS – Counter-Strike. Чем-то 1.6 beta напомнила старые времена, когда каждая новая версия (а тогда они все были бетами) несла в себе целый ряд глобальных изменений и нововведений, а также новые стволы.

Но начать обзор все же стоит с вещей, которые никак не связаны с игровым процессом.

Steam 2.0

Для игры в бету Counter-Strike 1.6, всем желающим пришлось скачать и установить Steam 2.0. Несмотря на то, что после релиза финальной версии CS 1.6 игрокам можно будет обойтись и без него, на этот софт от VALVe стоит обратить пристальное внимание, так как Counter-Strike 1.6 будет последним "традиционным" обновлением игры. Да, VALVe решила, что все следующие версии CS будут работать и обновляться только посредством Steam'а, а не как было до этого – простыми патчами.

Steam - это инструмент, которым VALVe пытается обойти и издателей, и продавцов своих продуктов. Через него VALVe теперь может мгновенно доставлять патчи клиентам, не ожидая одобрения и подтверждения от издателя, что весьма ускоряет сам процесс. Для того чтобы обойтись без продавцов, создан механизм продажи игр через Steam, дающий больше прибыли компании напрямую. Кроме того, по мнению VALVe, эта система упростит систему доставки патча до конечного пользователя. В случае появления какого-либо обновления CS сервер автоматически скачивает любое появившееся обновление. Клиенты же просто скачивают новые .dll файлы и другие части с сервера. Карты и текстуры скачиваются по мере необходимости. То есть, если вы играете только на de_dust, то de_aztec скачан не будет.

Также использование системы Steam сделает доступной для игроков еще одну фишку – Friends.

Friends, ранее известный как Tracker, – вариант instant messenger'а (что-то вроде всем известной ICQ), позволяющий общаться с друзьями и присоединяться к их игре. Причем все это можно делать прямо во время боя. Это, пожалуй, самая интересная вещь в Steam 2.0.

VGUI 2.0

VGUI 2.0 – обновление VALVe Graphical User Interface, ставшего известным благодаря менюшкам закупки и выбора команды в игре. VGUI 2.0 не затрагивает этих аспектов, зато обновляет саму структуру запуска Half-Life. Начальные меню теперь запускаются в том же разрешении, что и сама игра, а не в стандартном 640 на 480. Вместо привычного набора опций на панели теперь есть только две кнопки, сильно напоминающие кнопку Start в Windows. При выборе пункта меню открывается новое окно. Вообще вся среда напоминает обычный Windows.

Еще одним обновлением является возможность переключаться в Windows без потери звука. Так что теперь, если кто-то прислал сообщение по аське, когда вы не хотите уходить с шустрого сервера – это больше не проблема.

Изменения в картах

Единственная новая карта в бете 1.6 - de_airstrip от Narby (на его счету также de_aztec, de_inferno и de_vertigo).

Карту очень легко выучить, как и большинство творений Narby. Она достаточно мала и, вероятно, подойдет только для небольшого количества игроков. Например, проход в канализации узок настолько, что пройти там может только один человек, и то он может застрять при поворотах.

Играть на карте приятно, но есть несколько очень раздражающих моментов, связанных с плохим расположением bomb place, из-за чего один из них никогда не используется, а за второй бои разгораются всегда в одном и том же месте.

Жаль, конечно, если классная карта уйдет в небытие, но ошибки необходимо исправить, иначе сценарий игры будет одинаковым каждый раунд, а долго на таких картах не играют.

На данной карте использована технология "skin masking" (которая впервые появилась в CS 1.6 beta), что позволяет делать отдельные части моделей абсолютно прозрачными. Она и была задействована для создания части листвы на карте (остальная листва по-прежнему сделана с помощью 2D спрайтов).

Aztec и Inferno подверглись косметическим изменениям. Единственная существенная перемена - на de_aztec мост стал деревянным и с него хуже видно террористов в воде.

Другие новинки

Дымовая граната при первом взрыве выдает огромное облако дыма и потом продолжает дымить менее интенсивно еще 30 секунд, что делает ее более полезной, но в результате использования спрайтов чудовищно отражается на производительности. Обещано, что в CS 1.6 будет новый дым и огонь, хотя в начале тестирования они оставались прежними. Так что надеемся, их добавят в процессе.

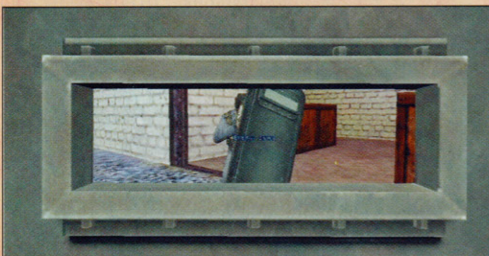
Glock теперь наносит больше повреждений. Модель пистолета переделана, и выглядит он гораздо лучше.

Изменены скины некоторых видов оружия для уменьшения потребляемой памяти. Вдобавок переделаны руки для всего оружия и снаряжения.

В таблице, которая появляется по нажатию Tab, больше не отображается кто из противников мертв, пока вы сами живы. Слегка раздражает, но добавляет реализма в игру.

Эй, Вася, сиди смирно, мы сейчас щит протестируем!





Чур, я в танке!

Архитектурная композиция "это-не-мы-это-телеграфный-столб!"





Поскольку появление новой версии CS - событие значимое, мы решили посвятить Оружейную этого номера новинкам из беты версии 1.6. Итак, знакомьтесь, Riot Shield, Galil и FAMAS.

Ballistic Shield IIIA

Характеристики Ballistic Shield IIIA

Этап испытаний	Тип боеприпасов	Номинальная масса пули, г	Min скорость, м/с	Необходимое кол-во выстрелов	
				угол 0°	угол 30°
1	Магнум-44	15,55	426	4	2
2	9-мм	8,0	426	4	2



Как ни странно, но незадолго до релиза беты CS 1.6 разработчики переименовали ballistic shield IIIA в riot shield. Чем обоснованно такое поведение, мягко говоря, не понятно. Баллистические щиты, в отличие от обычных полицейских щитов (riot shield), предназначены для защиты стражей порядка не от камней и прочего мусора, который кидает толпа, а от пуль достаточно серьезного калибра.

Что же до IIIA, которое красуется в названии, то это уровень обеспечиваемой защиты. Относится он к классификации, установленной стандартом Национального института юстиции (NIJ) США N 0101.03 "Пуленепробиваемость полицейских средств бронезащиты тела", который является одним из самых жестких стандартов в мире. Указанный стандарт устанавливает минимальные требования к характеристикам пуленепробиваемости полицейских средств индивидуальной защиты, предназначенных для защиты торса от поражения при выстреле из огнестрельного оружия.



Текущий протокол NIJ требует, чтобы бронежилет был обстрелян двумя различными пулями для каждого уровня защиты. Одна из пуль представляет высокую энергию поражения, а другая пуля - способность проникать внутрь. Выстрелы производятся с расстояния в пять метров.

В принципе средство защиты подобного уровня способно уберечь владельца от пули со стальным сердечником выпущенной из автомата АК-74 или АКМ с расстояния около тридцати метров, но вот о защите от мощных винтовочных патронов речи не может быть.

Конструкции, размеры и материалы, из которых изготовляются подобные щиты, весьма разнообразны. Среди них есть и настоящие подобия осадных щитов из средних веков, полностью закрывающие бойца, которому остается наблюдать все, что происходит перед ним через специальное смотровое окошко, либо на экране небольшого монитора, который демонстрирует картинку с камеры, расположенной на внешней стороне щита. Есть и миниатюрные щиты, которые способны прикрыть только торс присевшего бойца. Выполняются они в основном из стали, хотя нередко и сочетание с другими материалами (кевлар, спектр). Также различна и их масса (в зависимости от размеров она колеблется от 4 до 20 кг.).

Щит оказался самой оригинальной новинкой, которая сразу же привлекла к себе внимание всех игроков. Нажав secondary fire, вы выставляете его перед собой. Пока что щит не пробивается ничем, кроме гранат. Присев, вы полностью защищаете себя спереди от любых пуль. Однако при движении достаточно большая часть тела не закрывается щитом, и игрок становится уязвимым. К нему можно покупать любой пистолет, кроме Dual Berettas. Скорее всего, эта новинка сильно изменит всю тактику игры, хотя предвидеть, что с ним станет к финальному релизу сейчас сложно.





Galil ARM (Assault Rifle Machinegun)



Характеристики Galil ARM	
Калибр	5,56
Патрон	5,56x45 мм (.223 Remington)
Емкость магазина	35/50
Масса неснаряженного оружия, кг	4,3
Длина, мм	976
Длина ствола, мм	460
Темп стрельбы, в/мин	650
Прицельная дальность, м	500

Израильская штурмовая винтовка Galil ARM предназначена для вооружения армии и полицейских подразделений. Разработка ее началась в марте 1969 года после "Шестидневной войны" между Израилем с одной стороны и Египтом, Сирией и Иорданией с другой, когда израильские солдаты испытали на себе надежный и мощный АК-47, которым были вооружены их противники. За разработку нового оружия взялся коллектив под руководством главного конструктора фирмы Israel Military Industries (IMI) Израэля Галили. Спустя четыре года после начала работ, в 1973 году, Galil под патрон 5,56x45 мм был принят на вооружение израильской армии.

В начале восьмидесятых годов был создан вариант под патрон 7,62x51 мм. Кроме Израиля Galil состоит на вооружении около пятнадцати государств (Боливия, Ботсвана, Никарагуа, Эстония, Парагвай, Конго и др.). По лицензии производится в Голландии фирмой Eurometaal NV и фирмой Nederland Wapen & Munitiefabrik De Kruithoorn BV (NWM), в Швеции фирмой Forenade Fabriksverken Ordnance (FFV), а в Бельгии Rheinmetall International SA.

Автоматика штурмовых винтовок Galil работает за счет отвода части пороховых газов из канала ствола. Ствольная коробка со всем содержимым заимствована от автомата АК-47, ствол - от американской штурмовой винтовки M16 A1. Его конструкция позволяет метание винтовочных гранат с помощью холостых патронов, которые снаряжаются в специальные магазины на 12 патронов.



Приклад заимствован от штурмовой винтовки FN FAL, для повышения точности и кучности стрельбы он расположен на одной оси со стволом. Двусторонним предохранитель/переводчик режимов огня сделан из-за того, что приклад складывается не влево, как на большинстве автоматов, а вправо. Хвост рукоятки взведения затвора для удобства взведенья как левой, так и правой рукой загнут вверх под углом 90 градусов. На ствольной коробке имеется ручка для переноса оружия, которая при стрельбе убирается вправо. На Galil ARM имеются сошки, которые в походном положении убираются вдоль ствола. На сошках расположено устройство для перекусывания проволоки.

В CS цена "Галилу" оказалась $2000. Магазин на 35 патронов калибра 5.56mm NATO, большая убойная сила и неплохая меткость. Многие игроки уже сейчас говорят о том, что он слишком меток и силен, для пушки за такую цену. Хотя никто не сомневается, что такая раскладка, скорее всего, изменится к финальному релизу. Даже если это будет что-то близкое к текущему состоянию, Galil найдет свое место в арсенале виртуальных террористов.



FAMAS (Fusil d'Assaut de la Manufacture d'Armes de St-Etienne)



Характеристики FAMAS	
Калибр	5,56
Патрон	5,56x45 (.223 Remington)
Емкость магазина	25
Масса неснаряженного оружия, кг	3,41
Длина, мм	757
Длина ствола, мм	488
Темп стрельбы, в/мин	1000
Прицельная дальность, м	300

Автомат FAMAS разработан в 1972 году, принят на вооружение Французской армии в 1978. Выпускается государственной фабрикой оружия в Сент-Этьене, Франция, подразделении концерна GIAT.

Эта винтовка обладает целым рядом достоинств, как то: хорошая устойчивость к грязи, пыли, песку, безотказная работа в широком температурном диапазоне (от -40°C до +50°C). Кроме того, длина ствола FAMAS'а весьма необычна для столь короткого оружия.

Затвор полусвободный. Замедление его открывания достигается с помощью рычага, нижним концом упирающегося в неподвижную ствольную коробку, а верхним концом заставляющего ускоренно отходить назад раму затвора.

Оружие имеет очень необычный вид не только из-за расположения магазина позади рукоятки управления огнем (схема "булл-пап"), но главным образом из-за необычно длинной рукоятки для переноски, которая скрывает все прицельные приспособления, простираясь на всю длину прицельной линии.

Предохранитель (он же переводчик режимов) расположен внутри спусковой скобы перед спусковым крючком, рукоятка заряжания находится над стволом, ударный механизм куркового типа - в прикладе.

Стрельбу можно вести как с правого, так и с левого плеча. Это достигается тем, что рукоятка взведения затвора находится сверху ствольной коробки, а перестановка выбрасывателя гильз с правой стороны на левую занимает несколько минут, хотя это не рекомендуется проделывать в полевых условиях из-за опасности потерять некоторые мелкие детали. Конструкция пламегасителя дает возможность применять ружейные гранаты прямо со ствола. Модификация F1 имеет складные сошки и снабжена коротким ножевидным штыком, крепящимся над стволом. На ручку переноски можно устанавливать любые стандартные для NATO оптические и ночные прицелы.



Игровой вариант FAMAS мало чем отличается от реального - 25 патронов калибра 5.56mm NATO, высокая мощность и потрясающая точность в альтернативном режиме делают эту винтовку серьезным конкурентом Galil'а, хотя мнения игроков весьма неоднозначны. Те, кто привык использовать короткие очереди - в восторге, ну а те, кто больше полагается на автоматический режим, явно огорчены. Все дело в том, что у FAMAS'а есть возможность стрельбы короткими очередями по три патрона. Включается он кнопкой secondary fire, точно так же, как у Glock'а. Этот режим очень точен и скорость стрельбы существенно выше, чем в автоматическом режиме, но значительная пауза между очередями делает его бесполезным в ближнем бою.

Alrick

Non profi TDM 4x4 league

В последнее время тимплейных чемпионатов по Quake3: Arena было очень мало в силу ряда причин, в числе которых - малочисленность команд, способных противостоять forze и C58; ожидание некоторыми игроками Doom3; а также ухода из активной киберспортивной жизни некоторых игроков в связи с далекими от игр обстоятельствами. В итоге интерес к играм начал теряться даже у матерых тимплейщиков, которые, однако, вышли из положения весьма оригинально - сами создали тимплейную лигу для непрофессионалов в формате 4x4 и приняли в ней участие. Профессионалами, которым было запрещено участвовать в турнире, посчитали команды, неоднократно выезжавшие на международные турниры, которые стоят выше остальных коллективов на целую голову. Отсутствие в списках forze и C58 добавило ажиотажа - победа могла достаться любому, кто хорошо потренируется и сыграется. В результате - разнообразие киберспортивной жизни и разгон застоявшейся крови по жилам на полтора месяца было обеспечено практически за символическую плату - половину стоимости от игрового времени. Это в разы меньше, чем стоимость за участие в некоторых российских турнирах. С правилами не стали мудрить - карты стандартные - q3dm6, q3dm7, q3dm14, ospdm5, ospdm6, cpm4, команды и бинды - также стандартные.



Злобные "убийцы-маньяки" за работой

С участниками особых проблем не было - до конца регистрации набралось около 20 команд. Решено было играть в "два приема" - в первом круге команды разбиваются на четыре группы, из которых в следующий круг выходит две команды. Второй круг - обычный full double elimination на восемь персон. После жеребьевки, прошедшей 29 ноября, расклад в группах стал следующим:

1 группа:
- *Mirrors Team #1*
- *LightSide*
- e6t
- Fear Overdose

2 группа:
- *Monster City*
- Vega
- *Revansh Team*
- c58-2
- Bmin

3 группа:
- *Dark Side*
- Death
- Public House
- cybergamer
- *lancer*
- DM

4 группа:
- *Red Devils #1*
- Mirrors Team #2
- Red Devils #2
- *XL*
- Brotherhood of steel

Игры проводились в компьютерном клубе "Меридиан". Первые две группы отыграли 21 декабря, с самого начала велись очень упорные бои - команды были хорошо подготовлены и для победы некоторым не хватало совсем чуть-чуть. Поскольку было только две группы, играли не спеша, с большими перекурами, да и время еще осталось. Под конец дня определились победители групп. Отстояли свое право играть в финале команды MT-1, Ls, MC и Rev.

Оставшимся группам не повезло - коварная сессия подкосила ряды участников, и 5 января пришли только пять команд - две из третьей группы, которые прошли "автоматом" и три из четвертой, которые все же сыграли пару игр. В итоге в финалы пробились "с боем" Red, XL, Ds и lancer.



Red Devils

Начало финалов было назначено на 9 утра, но пока настроили компьютеры, провели жеребьевку - в итоге сели играть аккурат в 10. Игры преподнесли несколько неожиданных сюрпризов (для кого приятных, а для кого и нет). "Темная лошадка" DarkSide нежданно-негаданно зарулила всех, команда XL - показала, вопреки ожиданиям очень сильную игру, Red Devils, один из старейших кланов Москвы, доказал, что списывать со счетов их еще рановато. А вот MC и MT, главные фавориты лиги, не оправдали возложенных на них надежд и заняли всего лишь 5 и 4 место соответственно.



Победители соревнований – DarkSide

Окончательные результаты:
1 - *DarkSide*
2 - *Red Devils*
3 - *XL*
4 - MiRRoRs TeaM
5-6 - Monster City
5-6 - LightSide
7-8 - Revanshe
7-8 - lancer

Вопросы о том, будет ли следующая лига, не задавались - ясное дело, будет. Регистрация до конца февраля. Лига будет проводиться в одном из клубов Monster City, обещаются приличные призы и сочные памятные награды. Так что тренировка новых кадров для высшей лиги и добротное развлечение квакерам как минимум на месяц - обеспечено. Кто хочет поучаствовать - следите за новостями на мегасайте мегаклана **MT** - *www.owned.ru*.

Сводка Главного командования

В декабре разработчики явно решили отдохнуть, переутомились, видно, в предыдущем месяце. Во всяком случае, на нашем стратегическом фронте царило затишье. Игр было так мало, что мы решили обойтись в первом номере этого года без "Сводки". В январе шквала игр тоже не наблюдалось, но некоторое оживление наметилось.

Прежде всего, стоит отметить выход SimCity 4. Эта игра попала в "Тему номера", причем не только из-за знаменитого названия, но и из-за качества. Ребятам из Maxis удалось сделать почти невозможное - создать совершенно новую игру, сохранив в ней все старое. Подробности смотрите в начале журнала.

Порадовала и Impossible Creatures (в младенчестве Sigma: The Adventure of Rex Chance). Хотя игра и не устроила обещанной революции, но свежую струю в замшелый жанр RPG она, несомненно, внесла. Подробный разбор игры читайте где-то рядом.

Как всегда, не обошлось без экономических симуляторов (в последнее время этот жанр становится чуть ли не главным в нашем разделе). Кроме созвучного сезону Ski Park Manager 2003, в этом номере мы разбираем несколько странную игру Trailer Park Tycoon.

Есть у нас и обзор игры, которая вполне могла бы попасть в любой из остальных трех разделов Навигатора. Я имею в виду "Космических рейнджеров". Даже сами разработчики точно не определились, к какому жанру относится их творение. Но, поскольку первое упоминание об игре появилось именно в нашем разделе (первое упоминание не только в Навигаторе, но и вообще в обитаемой части вселенной), в нем же помещается и полный обзор.

Ну а теперь перейдем к разбору конкретных игр.

"Война цивилизаций" (Super Power)

Жанр	Глобальная стратегия
Издатель	Новый диск
Разработчик	GolemLabs
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рейтинг	**7.2**

Вот говорят, что одного "хорошо" на всех не хватит. Неправильно говорят, хватит, да еще и останется. На это философское обобщение меня подвигло знакомство с канадской игрой Super Power, которая в России будет называться "Война цивилизаций".

Представьте себе "Цивилизацию", у которой почти начисто вырезан блок науки, а вместо этого значительно расширены все остальные. Причем внешняя и внутренняя политика доведены практически до совершенства, производство сделано гораздо удобнее, а военные действия выделены во встроенный варгейм. Как вам такая игра? А если я еще добавлю, что число оппонентов в ней увеличено в десять раз, имеется возможность самому конструировать боевую технику, а события происходят в реальном мире?

Словом, это самая масштабная из глобальных стратегий, какую я когда-либо видел. Собственно говоря, это первая действительно "глобальная" стратегия. В этом ее сила, но, увы, в этом и ее слабость. При таких масштабах игра перестает быть игрой, превращается в тяжкий труд. Вот несколько примеров, подтверждающих это мнение.

Большим плюсом является пошаговость, причем время одного хода непривычно мало для глобальных стратегий - всего одна неделя. Однако за эту неделю в мире происходит столько событий, что простой просмотр сообщений "отовсюду обо всем" занимает минут десять. Как минимум столько же нужно потратить на изучение изменившейся обстановки в собственной державе. А потом еще нужно определить приоритеты, принять решения, проверить выполнение программ и т.д. В результате при вдумчивой игре (а другая тут и не возможна) на один ход нужно потратить полчаса реального времени. А если происходят какие-то военные действия с участием ваших войск, полчаса превращаются в час, а то и больше.



Следующее достоинство игры - временной период. Практически это наше время, так что можно реконструировать реальные события происходившие совсем недавно или происходящие сейчас. Однако чтобы во всем этом разобраться, чтобы принимать решения не как бог на душу положит, нужны немалые знания в политике, экономике и прочем. Еще до того, как начать игру, нужно детально разобраться в ситуации, которая была в мире в соответствующий момент, да не просто разобраться, а выявить ошибки тех или иных государственных деятелей, проанализировать их и постараться избежать.

Как видите, у игры много достоинств, но хватает и недостатков. Игра, несомненно, очень интересная, но большое количество поклонников она вряд ли соберет. Впрочем, Настоящим Стратегам я ее настоятельно рекомендую.

Надо сказать, что и глобальные стратегии в последнее время входят в моду. Думается, вызвано это успехом, выпавшим на долю творения компании Paradox Entertainment. Обе серии их "Европы" пользуются благосклонностью игроков на протяжении двух лет, новый проект "День победы" (о нем мы рассказывали в прошлом номере) тоже, несомненно, обречен на успех. Разработчики и издатели оценили повышенное внимание к глобальным стратегиям и решили использовать его. Вот только не у всех получаются столь же хорошие проекты, как у "Парадоксов".

War and Peace

Жанр	Глобальная стратегия
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Требуется	Pentium III 800, 128 Mb RAM
Рейтинг	**6.5**

Еще одна игра, словно созданная по просьбам игроков. Сколько раз на форумах высказывались пожелания типа: "Вот если бы сделали глобальную стратегию, в которой можно было бы совершенно свободно перемещаться по трехмерному миру". Ну что же, такая игра у нас теперь есть.

Имеется достаточно хорошо проработанная трехмерная карта Европы с прилегающими к ней частями Азии и Африки. На этой карте помещены трехмерные города (около двух со-



тен), по ней, как в каком-нибудь трехмерном варгейме, передвигаются трехмерные юниты (наземные и морские). Перемещения игрока по этому миру ничем не лимитированы. Чтобы добраться, скажем, "из Петербурга в Москву", можно долго-долго скролировать карту, паря над лесами и долами, можно кликнуть на мини-карте и переместиться мгновенно, а можно и выбрать город, в который вы хотите попасть из прилагаемого списка. Естественно, картину мира можно как угодно вертеть, приближать и удалять, менять угол обзора. Если где-то идут военные действия с участием ваших войск, можно переместиться туда и принять командование на себя, и все это без какой-либо смены экранов, загрузки и подзагрузки каких-то блоков. Круто, не правда ли? Вот только все это, как в том анекдоте, "не радует почему-то".

Начнем с городов. Каждый из них представляет собой многоугольник, аккуратно разрезанный на квадраты совершенно прямыми улицами. Отличить города одной нации от другой можно по архитектуре культовых построек (церквей, проще говоря), а вот отличить один город от другого в рамках одной нации практически невозможно.

Кварталы города предназначены для возведения производственных, научных и военных сооружений. По внешнему виду сооружения эти разные, но, чтобы с первого взгляда отличить университет от казармы, нужна достаточно долгая практика. В общем, не очень красиво и ужасно неудобно.

Боевые действия на суше очень похожи на "Геттисберг" или его потомков, а война на море напоминает наш родной "Век парусников 2". Но и тут игра явно не дотягивает, слишком много упрощений, упущений и просто ляпов. Так что руководить войной не очень-то интересно.

Если обратиться к блокам науки, дипломатии со шпионажем, производства и т.д., то и тут всюду видны упрощения, глубина принесена в жертву красоте и простоте. Впрочем, простота тут весьма условная, для неподготовленного игрока, приверженца RTS, игра сложновата.

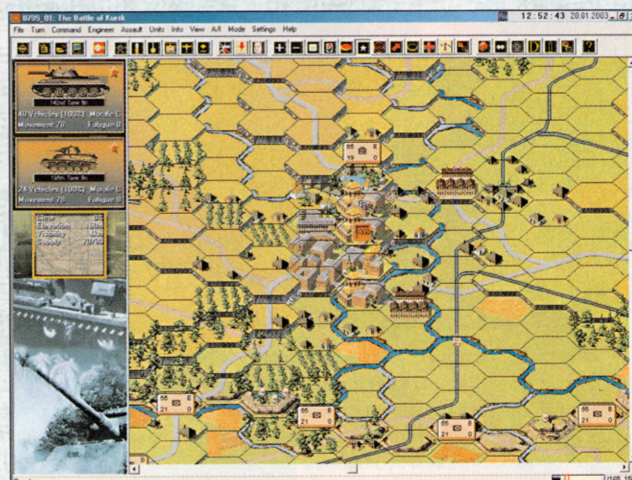
Короче говоря, игра явно не удалась. Хотя задумка сама по себе и неплоха, вполне возможно, что со временем из нее что-то путное и получится.



На фронте варгеймов тоже полный порядок. Порадовал нас Джон Тиллер, выпустивший целых две игры, причем обе являются продолжениями хорошо зарекомендовавших себя сериалов. Но прежде чем перейти к их рассмотрению, хотел бы я задать вопрос по нашей "Школе варгеймера". Когда она появилась, откликов читателей на это событие почти не было. Когда она пропала (а я сознательно не стал публиковать готовый материал, надеясь вызвать хоть какую-то реакцию читателей), никто ее исчезновения, похоже, не заметил. Так что я так и не знаю, нужна ли кому-то эта "Школа", в том ли ключе я ее подавал и так далее. Очень прошу господ стратегов высказаться по этому поводу, причем не только конструктивно, но и не конструктивно. Если вы считаете, что никому наша "Школа" не нужна, так и пишите (а то я опять ее заведу и займу драгоценное журнальное место, на котором лично вам хотелось бы увидеть что-то другое). Напоминаю адрес: vveselov@mtu-net.ru

Kursk '43

Жанр	Варгейм
Издатель	Hamilton
Разработчик	Tiller
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рейтинг	**8.0**



Эта очередная серия из Panzer Campaign, так что рассказывать тут особо не о чем. Как всегда прекрасно проработаны исторические реалии, ТТД техники и вооружения. Среди сценариев присутствуют как реальные исторические, так и гипотетические, имеется и достаточно удобный редактор. Словом, варгеймеры оценят по достоинству возможность поучаствовать в одном из крупнейших танковых сражений Второй мировой.

Кстати, существует распространенное заблуждение, что танковое сражение под Прохоровкой было самой крупной танковой битвой. На самом же деле по числу принявших участие танков и вообще по масштабу самая крупная танковая битва произошла 25-26 июня 1941 в треугольнике Луцк - Дубно - Броды в рамках так называемого Приграничного сражения. С обеих сторон в ней приняло участие около 5000 танков. Однако битва эта была весьма специфической, командование Красной армии в это время почти утратило руководство войсками, так что с нашей стороны ею никто не руководил. Ну а немецкие военачальники эту битву вообще не заметили. Дело в том, что советские войска вступали в нее по частям, безо всякой взаимосвязи, так что немцы восприняли это как отдельные контратаки, которые отбивались на уровне дивизий, а то и полков. Ну а раз никто сражением не руководил, некому и приписать себе победу и никому не нужно оправдываться в поражении. Поэтому в мемуарной литературе об этом сражении почти нет воспоминаний. Да и с точки зрения истории военного искусства, и по своей важности это сражение нельзя сравнить с Курской битвой, так что вполне понятно, почему ни в одной из игр его не найдешь.

Возвращаясь к нашему варгейму, сообщу, инсталляция его происходит под гимн Советского Союза. Надо сказать, наш гимн почему-то пользуется любовью игроделов, это ведь далеко не первая игра, в которой он фигурирует. Впрочем, я думаю, западные разработчики просто не в курсе, что гимн СССР не столь давно стал и гимном России. Им кажется, что они этой мелодией воссоздают атмосферу прошлого, но на деле получается, что они отдают дань уважения России. Приятно, черт возьми!

****

В январе мы ждали (с большим нетерпением) вторую часть Naval Battles под названием Tsushima (если кто не понял, "Цусима"). Игра вышла, но из-за некоторых технических трудностей в руки Главстратега пока не попала. Так что пришлось довольствоваться продолжением другой серии Napoleon's Campaign.

****

Napoleon's Campaign: Wagram

Жанр	Варгейм
Издатель	Scott Hamilton
Разработчик	John Tiller
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рейтинг	**8.0**



Первой игрой этой серии была Napoleon's Russian Campaign, за ней последовала Campaign Eckmuhl и вот теперь Wagram. Надо сказать, Тиллер действует достаточно нестандартно, выбирая для своих игр те сражения Наполеона, которые другие разработчики обходят стороной. Возьмем этот самый Ваграм. У французов было 170 тыс. человек при 584-х орудиях, у австрийцев 111 тыс. человек при 452-х орудиях. То есть Наполеон имел тут явный перевес над противником, тем не менее, разбить противника он не смог: хотя поле боя и осталось за французами, решительной победы и панического бегства неприятеля не было. Да и потери французов и австрийцев были почти равны. То есть это хотя и победа Наполеона, но не слишком убедительная. А ведь в большинстве сражений император одерживал решительную победу над превосходящими силами неприятеля. Ясное дело, что и для истории военного искусства, и в плане игрового интереса такие битвы интереснее. Но Джон Тиллер, очевидно, считает иначе, вот и выбирает обойденные другими темы.



Впрочем, к самой игре претензий нет. Все там сделано добротно, в стиле, привычном для этого маститого варгеймостроителя. Проигрывать сценарии реальных исторических сражений интересно, гипотетические еще интереснее. Имеется и режим кампании, так что есть возможность попробовать хоть чуть-чуть изменить ход истории.

****

По поводу следующей игры у меня были сомнения, стоит ли о ней рассказывать или нет. Уж больно она плохо монтируется не только с разделом стратегий, но и с нашим журналом вообще. Однако по трезвому размышлению решил все же написать о ней, вдруг это как раз то, о чем мы всегда мечтали, только сами об этом не знали?

****

Lemonade Tycoon

Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Broderburg
Разработчик	Hexacto
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рейтинг	**5.0**



Сразу о сути. У вас имеется ларек по продаже лимонада (и только лимонада). Вы покупаете исходное сырье (три ингредиента) и разовые стаканчики, разрабатываете рецепт напитка (какого из трех ингредиентов сколько класть) и приступаете к торговле. В конце дня подводятся итоги, подсчитываются доходы и расходы, делается заказ на следующий день. Потом все повторяется.

"Что за примитив?" - скажете вы. Ну а взглянув на прилагаемый скриншот, вообще можете подумать, что наши верстальщики что-то перепутали и всунули сюда игру из раздела Forgotten Ware. А вот и нет, рассматриваемая игра вовсе не пришелец из темного прошлого, а наоборот провозвестник светлого будущего.

Дело в том, что разработана она для карманных компьютеров, но имеет и Windows составляющую для "больших компьютеров". Вспомните, сколько раз засидевшись за любимой игрой, вы обнаруживали, что наступило уже утро и нужно тащиться в школу/институт/на работу? Или, наоборот, отрываться от установленной на офисном компьютере игры по причине окончания рабочего дня? Теперь эта проблема решена, вы просто с помощью прилагаемого к игре интерфейса сбрасываете ситуацию на карманный компьютер, после чего можете продолжать играть в метро, на лекции, на совещании у руководства... Так что можно осуществить мечту завзятых геймеров "Не секунды без игры!".

Конечно, "Лимонадный магнат" пока не тянет на игру, на которую можно убить все свободное, не совсем свободное и совсем не свободное время, но ведь это только первая ласточка.

****

Как видите, январский урожай (оригинальное сочетание слов, не правда ли?) был не столь богат, как хотелось бы. Впрочем, в нем присутствуют игры на все вкусы, так что жаловаться не стоит.

****

Private Dancer

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Про это самое

Андрей Шаповалов

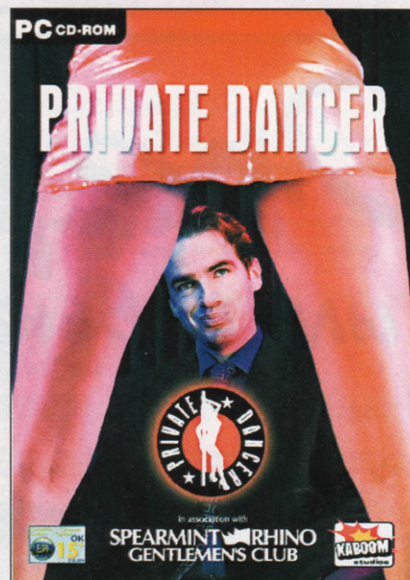
Как одиноко на вершине Олимпа!
Больше вина, больше женщин!
к/ф "Mel Brooks' History of the World"

Жанр	Logic
Издатель	Kaboom Studios http://www.kaboomstudios.com
Разработчик	Kaboom Studios http://www.kaboomstudios.com
Требуется	PII 350 MHz, 128 RAM
Рекомендуется	PIII 800 MHz, 256 RAM, 64 Mb 3D-уск
Сайт игры	http://www.privatedancergame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2893.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес, **Графика**, **Звук и музыка**, **Оригинальность**, **Ценность для жанра**

Рейтинг 4.5

Время освоения: 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Эротика (да и чего там греха таить, порнуха) всегда будут востребованы. Моралисты могут покрасить себя в зеленый цвет, залезть на крышу и там махать флагом, однако против объективной действительности не попрешь. Пока из мужчины еще не сыпется песок, он будет проявлять интерес к "вечной теме". А раз он будет интересоваться, значит, будет покупать книги/ фильмы/ игры соответствующего содержания. А раз будет их покупать - их надо делать. Деньги не пахнут, как говорил один римский император.

Хотели...

Игр эротического направления мало. Если же отбросить японские рисованные квесты с голыми школьницами, то эротических игр вообще кот наплакал. Разумеется, мы тут не говорим о дешевых поделках типа тетриса с бабами на заднем плане. Подобные вещи просто не заслуживают внимания.

Творение компании Kaboom Studios к данной категории не относится. Это вполне "серьезный" продукт с приличным бюджетом и достойным исполнением.

Сюжета у игры нет. Смысл есть, а с сюжетом напряженка. Ну и ладно, не особенно и нужно-то. Мало ли где нет сюжета. В третьей "Кваке" его тоже нет, и ничего - играют.

Итак, забыли о сюжете, поговорим о смысле. Смысл Private Dancer в том, чтобы обыграть в карты профессиональных танцовщиц из самого лучшего стриптиз-бара планеты, после чего последние, в качестве оплаты долгов, станут по первому нашему желанию демонстрировать свои... свое... гм, мастерство.



Ну, тут я уже готов был выдать, но... случайные люди насильно оттащили от клавиатуры...

Почему бар должен быть самым лучшим, понятно. Мы же люди крутые. Если уж для нас, любимых, будет танцевать вокруг шеста девица, то это должна быть девица "что надо". А таких девиц можно найти только в самом лучшем стриптиз-баре.

Сразу скажу о главном. Девицы действительно таковы Авторы Private Dancer решили отойти от "канонов" и вместо живого видео предлагают нам лицезреть трехмерные модели, которых можно (и нужно, не премину заметить) рассматривать под разными углами и даже при разной скорости движения тазобедренных суставов.



Не бойтесь, девицы и их танцы в данном случае не являются плодом лихорадочного воображения программистов. Хозяева компании Kaboom Studios, очевидно, люди не глупые, понимали, к чему может привести лихорадочное воображение программистов, если его (воображение) вовремя не остановить. Поэтому они сделали ставку на "персонал" Spearmint Rhino Gentelmen Clubs. Sprearmint Rhino - это целая сеть стриптиз-баров в США, гигант бизнеса. Естественно, гигант может себе позволить платить танцовщицам нормальные деньги, вследствие чего там и танцовщицы есть приличные.

Более того, Rhino периодически устраивает всевозможные конкурсы для этих самых танцовщиц, на которые, разумеется, приглашаются все, кто готов выложить за билет заработанные буржуинским потом баксы.

Вот финалисток одного из таких конкурсов и взяли в качестве "исходного материала" для трехмерных моделей. Технически тут все было просто - motion capture давно уже научились делать качественно.

Вот и на сей раз все очень даже ничего. Девицы изгибаются вокруг шеста, демонстрируя под звуки довольно простеньких мелодий самые интересные (для нас, самцов) части тела. Следить за всем этим безобразием можно при помощи подвижной камеры.

При желании, как я уже говорил выше, можно действо замедлить и вдоволь налюбоваться, как, к примеру, прогибается спина. А спина прогибается хорошо... Кое-кто в редакции "Навигатора" пускал слюну... Кажется, это был я...

... А получилось

Увы, игра не удалась. Как ни прискорбно мне, старому больному извращенцу, это констатировать, но делать нечего. Не вышел каменный цветок.

В данном случае трехмерность, неутомимым и принципиальным врагом которой я был всегда, совсем ни при чем. Трехмерные стриптизерши Private Dancer получились вполне достойными. Разумеется, об идеальных объемах груди/талии/бедер у каждого из нас свои понятия. Но все равно танцовщицы получились правильные. Да и к самим танцам нареканий почти нет.

Беда в другом. Карточные игры, в ходе которых вы должны оставить несчастных танцовщиц без гроша в кармане, сделаны просто никак. Блефовать невозможно, поскольку мы играем не в покер, а в игры, правила которых подогнаны специально "под" казино. Вследствие этого получается так, что вы не играете в карты - вы играете в игровые автоматы. Азарта почти нет. Скорее, даже скучно становится. Да еще и компьютер жульничает. Вот вам ситуация, в которую я попадал очень часто: играем в блэкджек, у меня - двадцать очков. У компа - две карты, причем он их не менял. Одна из карт - десятка. Я спокоен, поскольку шансов на выигрыш много. Тут комп переворачивает вторую карту. Как думаете, какая это была карта? Туз. Иными словами, у компа с самого начала двадцать одно. Если бы это был единичный случай, я бы молчал. Удача есть удача. Но когда везет уж слишком часто...

Вот такие пироги. Благодаря девочкам из Spearmint Rhino Private Dancer мог стать хитом в своем жанре. Однако убитый разработчиками "на корню" азарт карточных баталий поставил на игре большую жирную точку.

А какой был слон, какой был слон!..

Impossible Creatures

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Небывалое бывает

Владимир ВЕСЕЛОВ

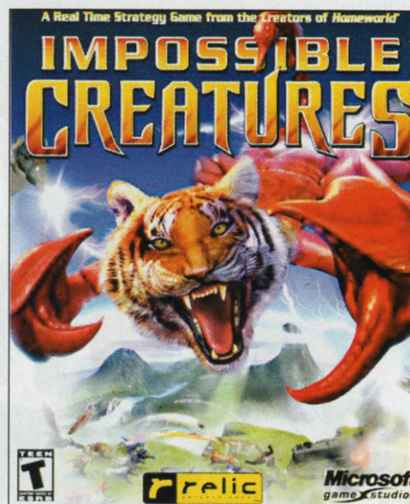
*Осень наступила.
Слоны и крокодилы полетели на юг.*
Заметки френолога

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft http://www.microsoft.com/games
Разработчик	Relic Entertainment http://www.relic.com
Требуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D акс.
Рекомендуется	Pentium IV 1400, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.impossiblecreatures.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2217.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 10до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



На рубеже XIX и XX веков американские женщины затеяли борьбу за свои права. Поначалу американские мужчины смотрели на движение суфражисток с юмором, но, когда женщины стали слишком уж их допекать, они выдали им все требуемые права. Однако, будучи людьми прагматичными, американцы не забыли снабдить эти права полным списком обязанностей. Так что теперь женщина в Америке ничем не отличается от мужчины (в плане прав и обязанностей, естественно). Какое все это имеет отношение к рассматриваемой игре? Да почти никакого, разве что игра эта служит подтверждением старой пословицы: "За что боролись, на то и напоролись".

Плоды эмансипации

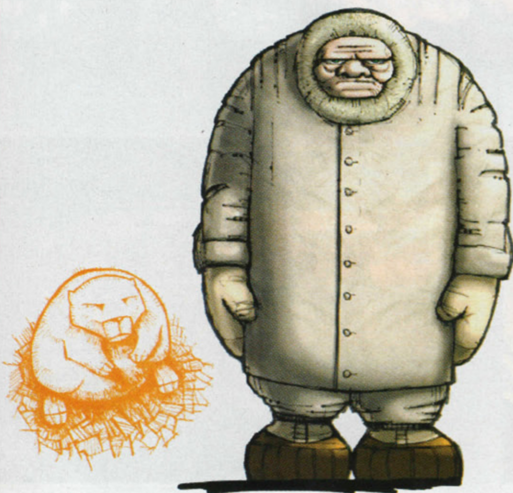
В длинном и несколько скучноватом вступительном ролике нам показывают историю пропавшего ученого и отправившегося на его поиски сына. Добравшись до расположенной на затерянном в океане острове лаборатории отца, сын этот (зовут его Рекс) обнаруживает там каких-то жутких тварей, которые собираются его сожрать. Тут-то и появляется "кавалерия из-за холмов", а вернее, летающий паровоз с хрупкой девушкой по имени Люси. Девушка лихо расстреливает тварей из винчестера и увозит Рекса на своей крутой тачке. Пока все нормально, хватит странствующим рыцарям спасать принцесс от драконов, в наш век полного равноправия принцессы и сами могут позаботиться о своей безопасности, да и о безопасности своих суженых тоже.

Через некоторое время летающий паровоз совершает вынужденную посадку на соседнем острове возле угольных месторождений, ну а мы, наконец, получаем контроль над ситуацией и первые задания. Задания такие: сильный мужчина с ружьецом отправляется отстреливать зверушек, а хрупкая девушка с кайлом в руках приступает к добыче уголька. Вроде бы все нормально: мужчина добывает пищу, а женщина заботится о домашнем очаге. Вот только назвать топку паровоза домашним очагом было бы странно, да и Рекс занимается не пошлой добычей пропитания, а высокоинтеллектуальным сбором генофонда.

На протяжении следующих миссий Люси, кроме добычи угля, строит здания, ремонтирует с помощью паяльной лампы и кувалды летающий паровоз, ворует у противника высокие технологии, устраивает взрывы неприятельских объектов и т.д., и т.п. Ну а Рекс все бродит по окрестностям и постреливает по зверушкам, изредка прерывая это занятие, чтобы посетить какую-нибудь местную достопримечательность. Такое вот равноправие.

Будь я американской женщиной, давно бы затеял кампанию "Вернем женщину обратно на кухню!"







"Слон получился вдруг. Крылья от стрекозы, вместо ушей цветы". Почти А.Б. Пугачева


"Пап, а паровозы летают? Летают, но очень низко". Почти анекдот



Игра как она есть

Однако хватит рассуждать о проблемах эмансипации, пора поговорить и о самой игре. Нашим постоянным читателям напоминаю, раньше она называлась Sigma: The Adventures of Rex Chance и под этим именем фигурировала в отчете о выставке E3 летом 2001-го года. Основной фишкой тогда выставлялось самостоятельное конструирование юнитов, причем не каких-то там танков и самолетов, а живых созданий, жутких гибридов слона с муравьем, угря с летучей мышью или леопарда с носорогом. Ну что же, все это в игре присутствует, однако... Но не будем о грустном.

Процесс выглядит так: сначала нужно отыскать какое-нибудь животное и выстрелить в него специальной пулей-зондом, предназначенной для сбора генов. После этого животное становится доступным для экспериментов и его можно скрестить с другим. Впрочем, это не совсем скрещивание, а именно конструирование. Тела животных разбиваются на части (в зависимости от размеров животного и его конструкции частей может быть от трех до семи), и из частей двух зверей вы собираете новую тварь. Естественно, каждая часть должна устанавливаться в соответствующий слот (нельзя поставить ноги вместо рук или хвост вместо головы). Каждая часть тела, кроме своей основной функции (ходить, есть или гадить), может выполнять и какую-то дополнительную. Если вы вставите такую часть конструируемому животному, оно обретет спецвозможность. Например, взяв передние лапы от гориллы, вы дадите новому существу возможность бросаться камнями; приделав к крыльям орла нужную часть от электрического угря, получите творение, умеющее не только летать, но и поражать неприятеля электрическими разрядами. Как видите, возможностей тут масса, на основе всего двух существ можно разработать массу тварей с совершенно разными характеристиками. Вот только... Но не будем о грустном.

Ресурсов в игре всего два: каменный уголь (его добычей занимается не только хрупкая девушка, но и квадратного вида мужики, таинственным образом рождающиеся в недрах летающего паровоза) и электричество. Уголь можно извлекать только из месторождений (причем количество его в этих месторождениях ограничено), а электроэнергия производится электростанциями двух типов. Первый тип устанавливается где угодно, но работает медленно, а второй тип производит целую реку энергии, но ставить его можно только на изредка попадающиеся гейзеры. Таким образом, в игре имеется привычная RTSовская борьба за ресурсы, хотя... Но не будем о грустном.

Кроме конструирования животных, возможен их апгрейд. Тут все привычно и просто: возводите соответствующее здание, в нем, затратив некоторое количество ресурсов, можно любой из ваших тварей усилить броню, добавить хитпойнтов, повысить атаку и т.д.

Кампания в игре всего одна, но достаточно интересная. Завязана она на Рекса Шанса, вместе с ним мы ищем пропавшего отца, вступаем в битву не на живот, а на смерть с сумасшедшим ученым и так далее, и тому подобное. Все это держит игрока в напряжении, очередную миссию хочется закончить побыстрее, чтобы узнать, что же там будет дальше. Имеется масса скриптовых сценок на движке игры как между миссиями, так и в процессе их. Попадаются весьма забавные, но...

Пора, однако, поговорить и о грустном.

Поговорим о грустном

Как я уже говорил, конструировать новых тварей можно только из частей тех животных, у которых вы предварительно добыли образцы генов. В каждой миссии можно разжиться двумя-тремя (а иногда и больше) новыми животными, которые потом последуют с вами в следующую миссию. Система вполне логичная, где-то даже удобная, однако в результате сильно снижается игровой интерес. Если в миссии доступно какое-то новое животное или животные, это означает, что именно на их основе вам и нужно конструировать ключевой для данной миссии юнит. Чаще всего нужно просто разобраться, какую спецвозможность имеет новоприобретенная зверушка, и использовать ее в новом существе. Иногда вам даже прямо указывают, что тут нужно сделать тварь с такими-то возможностями.

Создаваемые твари делятся по уровням технологии. То есть вы можете создать какое-то суперсущество, но производить его не сможете, пока в летающем паровозе не исследуете нужный уровень. Причем при перемещении паровоза в следующую миссию все приобретенные уровни сбрасываются. Как-то это и не логично, и не интересно. Впрочем, рецепт борьбы ту прост, нужно всегда иметь в составе своей армии юниты первого уровня. Сразу после приземления вы начинаете клепать эти простейшие создания, с помощью которых и отбиваете атаки противника. Кстати, то же самое относится и к ресурсам. На производство тварей уголь нужен всегда, а электричество не всегда, так что желательно иметь в армии не только "электрические" создания.

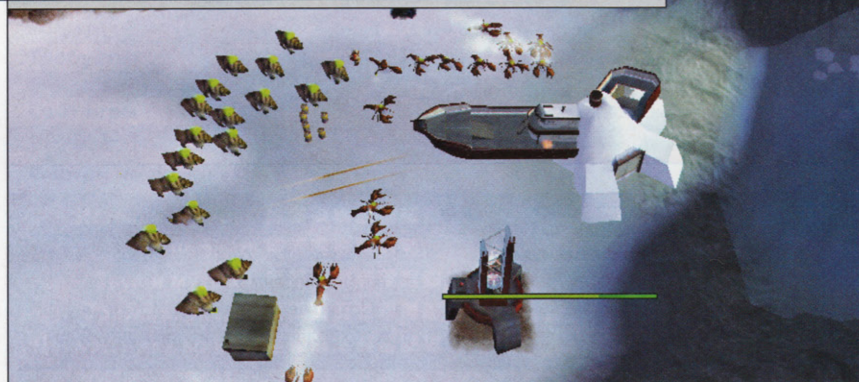
Из всего этого следует грустный вывод - при всем богатстве возможностей существует некий оптимальный состав армии (забыл сказать, что одновременно вы можете иметь не более 9-ти типов существ). От миссии к миссии он меняется, какие-то твари добавляются, какие-то исчезают. Зависит этот оптимальный состав от имеющихся под рукой ресурсов (в том числе и генных) и от состава неприятельской армии. Как-то это сильно снижает играбельность.




"Место женщины там, где она сама хочет быть". Девиз суфражисток

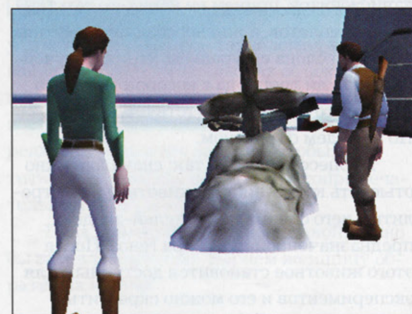



- Кто там?,
-Кто там?.. (с)
"Каникулы
в Простоквашино"









Следующим грустным фактом является AI. В принципе, он несколько выше привычного уровня RTS, у электронного противника хватает ума не посылать свои юниты в бой поодиночке, а собирать их в кучки, причем достаточно сбалансированные. Иногда, наткнувшись на сильное противодействие, враг даже может отступить. Но вот адекватно реагировать на действия неприятеля кремниевый стратег не умеет. Если вы запрете какой-то ключевой проход кучкой своих юнитов, причем эта кучка будет сильнее прорывающихся через проход врагов, у неприятеля не хватит мозгов увеличить размер или изменить состав своих кучек.

Некоторые нарекания вызывает и система построек. Уж больно тут все по-RTS'овски: чтобы построить одно, нужно построить другое, ну а для этого "другого" нужно какое-то исследование провести. Мы к этому привыкли, но в революционной игре хотелось бы чего-то новенького. Впрочем, одна свежая фишка есть, касается она амфибийных юнитов. Если ваш юнит умеет, скажем, плавать, для его строительства нужно возвести некий аналог судоверфи. Но после его возведения производить такие юниты можно и в обычной казарме (если, разумеется, они умеют не только плавать, но и ходить).

Ну и последнее, в игре слишком много разговоров. Я понимаю, что "книжка без картинок или хотя бы без разговоров - книжка неинтересная", но все хорошо в меру. Поначалу обилие скриптовых сценок и бесед главных героев забавляет, позволяет слегка расслабиться, но задолго до середины игры начинает надоедать. Впрочем, это мое чисто субъективное мнение. Судя по тому, что в RTS в последнее время разговоров и картинок становится все больше и больше, народу это нравится.



Завершаем разговор

Наверняка вы обратили внимание, что рейтинг игры достаточно высок. Честно признаюсь, что во многом тут заслуга летающего паровоза. Я вообще люблю паровозы, ну а уж летающие и подавно, так что старался натянуть оценки повыше. Жалко только, что паровоз этот во время миссий двигать нельзя, а то представьте себе атаку жирафогорил и тараканослонов при поддержке паровозовертолета - зрелище феерическое.

Другим фактором, повысившим оценку на несколько десятых, является наличие в игре бегемотов. Этих животных я люблю почти так же, как и паровозы, так что по достоинству оценил возможность приделать им крылья, чтобы добродушный гигант смог сверху что-то такое ляпнуть на голову неприятеля.

Но шутки в сторону. Игра получилась весьма любопытной, кампания проходится на одном дыхании, сюжет держит в напряжении до самого конца. Есть у игры и большой мультиплеерный потенциал. Дело в том, что есть специальный "строитель армий", с помощью которого можно заранее разработать несколько наборов юнитов для тех или иных вариантов игры. Видится такая картина: сначала производите какие-то легкие разведывательные юниты, потом, разобравшись с силами противника, запускаете в производство нужных тварей. Неприятель тоже корректирует свое производство в зависимости от состава вашей армии, так что на протяжении всей игры идет не просто драка стенка на стенку, но и некая дуэль умов. Тут, правда, у меня есть сомнение, как-то не очень верится, что поклонники "Старого Крафта" займутся этим конструированием и предварительным планированием.

Графика весьма приятная, не буду расписывать достоинства и недостатки движка, смотрите сами на скриншоты. К достоинствам игры нужно отнести и то, что она шустро работает и на машинах, конфигурация которых значительно ниже заявленных системных требований (я проверял на PII 450, не скажу, что бы игра летала, но она серьезно и не тормозила).

В общем, хотя игра несколько и не дотягивает до планки "Главстратег рекомендует", но не дотягивает совсем чуть-чуть.





Компания "Бука" предупреждает: игры серии "Бяка" Аморальны

Ядерный титбит

Лицам до 18 лет не рекомендуется

Безумный трэшевый ядерный коктейль от легендарного Дани Шеповалова - ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и вандализма, виртуальный секс, интерактивные галлюцинации с выносом точки зрения из тела, кадры переживания собственной смерти и общения с Богом, глобальные техногенные катастрофы и прочая концептуальная ересь (сторонники легалайза однозначно оценят встроенную мини-игру "Веселый Шива"). Одним словом, термоядерная эпоха наступает...

Все, во что вы хотели играть, но они боялись издать

В саундтрек к игре вошли произведения современных классиков жанра "Deadушки", "Мистер Малой" и "Пьянству Бойс".

www.danya.ru
www.buka.ru

информационная поддержка журнала Хакер (game)land

VZ.lab www.vzlab.ru

Бяка WWW.BUKA.RU

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru

Космические рейнджеры

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Пираты возвращаются?

Владимир Павловский

Загадка: цель одиночная, низколетящая...
Отгадка: космический рейнджер от клисан драпает

Ох уж эти сказочки!
Ох уж эти сказочники!
Рейнджер из м/ф "Падал прошлогодний снег"

Жанр	Космическая тактика с элементами РПГ
Издатель	"1С" http://www.1c.ru
Разработчик	Elemental Games http://www.elementalgames.com
Требуется	Celeron 433, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 733, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://newgame.agava.ru/rus/r_002.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2869.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Однажды в далеком-предалеком космосе бушевало такое... вернее, такие... короче, банда оголтелых балбесов. Впрочем, по порядку. От игры "Космические рейнджеры" я ничего особенного не ждал: очередная поделка про космос, где надо летать, стрелять и всех победить. Закралась почему-то мыслишка, что взяли ребята и сваяли некоторое подобие очередного убогого подражания Master of Orion, и даже фразу заготовил: "Хотели как лучше, а получилось - как обычно" Придумал фразу, установил игру и... пропал из этого мира надолго. Вот и сейчас пишу эти строки, пока техники ставят новый лучемет на мою посудину в ангаре рейнджерского центра "Спокойный", система Алфекка, пока под контролем Альянса... Так что долгих разговоров не ждите, у нас тут опять клисане, будь они неладны, объявились, лезут и лезут, неугомонные, будто мы им (и это действительно так) жить мешаем.

Кризис жанров?!

Глядя на коробку с игрой, вы без посторонней помощи никогда не догадаетесь, что это. Честное рейнджерское слово! Самым сложным в рассмотрении игры, как ни странно, оказалось - определение ее жанра! Смешно, скажете вы и будете правы, но вот в чем закавыка: на коробке с диском написано, что это "тактическая ролевая игра в космосе", и в голове сразу всплывает система GURPS. И, в принципе, это правильно, однако "ролевая игра" в кои-то веки подразумевает не просто рост атрибутов, а скорее, тот самый легендарный "отыгрыш персонажа", торговца, пирата, вояки. И если ты пират, то будь готов в конце концов сесть в тюрьму и по-настоящему сидеть в ней положенный срок в днях-ходах. С другой стороны, "тактика" подразумевает размышления над каждым ходом и управление небольшой командой... А тут сначала ты один как перст, это потом с ростом авторитета сможешь убедить присоединиться других космических бродяг без страха и упрека. Говоря о тактике в "Рейнджерах", почему-то вспомнилась легендарная "UFO:Enemy unknown". Если судить по ощущению, это, скорее, "симулятор космического бродяги в ситуации глобальной космической опасности". Не по графике, не по управлению или миссиям, именно по мироощущению это очень напомнило старину Privateer. Летаем, стреляем, торгуем, разбираемся, а в конце нас ждет Враг, только до этого еще дожить надо. А сами разработчики в лице главы Elemental Games Дмитрия Гусарова сказали, что наиболее близкая к "Рейнджерам" игра - это Pirates Сида Мейера. И оно похоже на правду.

Происхождение видов

Статистика - наука сухая и не иллюстративная. Сказано - 6 рас, значит, 6 рас, причем каждая, как и положено, "с уникальным набором характеристик... малоки, пеленги, люди, фэяне и гаальцы, а также раса агрессоров - клисаны. Сила, хитрость, всего понемногу, ум и мудрость..." Стандартный набор для рас альянса, о них известно все или почти все, по крайней мере, глядя в глаза пеленгу (посмотрите на это доброе личико, того и гляди, нагреет на пару сотен кредов), сразу ясно, что это - именно пеленг.



Особенно, если учесть, что это - "жаброшеяя амфибия", которая изначально подозрительна ко всем другим расам и только мечтает, как всех обмануть...

И, как и положено, про главных бяк вселенной неизвестно почти ничего, кроме того, что они уже здесь и настроены недружелюбно. Значит, будут бить. Летят они по просторам нашего космоса на своем суперкорабле "Махпелле", уничтожают все наше, почему - именно ваша задача выяснить и, как положено, разобраться всеми доступными методами. И если кто-то подумал, что это означает - уничтожить... то на начальном этапе игры не особенно погрешил против истины.

А посему нам в руки или щупальца (это - по выбору) даны различные, начиная от самых примитивных и заканчивая самыми иезуитскими, средства "умиротворения".



А вот кому топливный бак, недорого, почти не протекает!"

Всего оружия - 15 видов, но даже внутри вида есть разброс в зависимости от производителя, занимаемого на корабле места, дальности и мощности. И, соответственно, в альтернативном режиме боя эти 15 видов оружия выглядят и действуют совершенно иначе, а посему - оружия тут 30 видов. Про аркадный бой позже и отдельно. Для того чтобы хорошо бороться с идущей на вас угрозой, не берущей пленных и захватывающей систему за системой, нужно знать матчасть. Радары, сканеры, корпуса, дистанционные захваты для сборки разного мусора и остатков противника - протоплазмы, которую можно сдавать, как бутылки, и получать за это рейтинг, движки, топливные баки, оружие и море спецоборудования, как обычного, так и не совсем.

Плюс ко всему этому прилагаются более 50 звездных систем, многие из которых вам придется вырывать из-под ига клисан. Если вы будете просто заниматься мирной торговлей, это (освобождение галактики) могут сделать и без вас, плюс кому приятно прослыть трусом, уклоняющимся от общественно-геноцидных работ. А если клисане нравятся - всегда можно оторваться на пиратах или мирных транспортах, но за последнее вашу голову могут и в кругленькую сумму оценить, так что не удивляйтесь, если в один прекрасный момент собратья рейнджеры начнут гоняться за вами лично.

И в довесок к общей статистике идут "более 20 квестов"; имеются в виду основные квесты, а в результате разговоров с другими персонажами можно и самим придумать квест, например, напасть на кого-нибудь... Главное - уметь общаться.

Со статистикой разобрались - теперь о том, зачем вы нужны этому миру!

Иди, говорят, и без протоплазмы не возвращайся!

Протоплазма - это то, что остается от врага после его гибели. Если вы переживете эту самую героическую гибель, что не гарантировано (уже сколько раз с воплями "я невкусный" приходилось, не забрав хабар, драпать из зоны), так за вами тут же бросятся другие клисанские корабли и мало не покажется. Поначалу весь игровой процесс напоминает следующую цепочку: взлетел, отбился, хапнул что-либо, убежал, продал, починился, купил новую пушку - взлетел. Времени на раздумья и вопросы типа "А зачем на нас напали" просто не хватает, оно появится позже, и тогда вы уже превратитесь из простого вояки в исследователя, но до этого, как уже было сказано выше, надо дожить.

Все было бы довольно банально, если бы не некоторые особенности. Первая - самая интересная: мир развивается, и, если не успели выбить врага из системы, будьте готовы, он скоро подтянет силы и обоснуется там основательно. Вражеские корабли, по крайней мере, на экспертном уровне игры, не совершают глупых ошибок типа "а врежусь-ка я в звезду" и если нападают на вас, то только правильной стайкой. Разработчики обещают превратить экспертный уровень игры с выходом патча в настоящую мечту космомазохиста, так что мне уже страшно. Второе - в "Рейнджерах" вшиты различные "игры в игре", только выглядят они весьма разумно и гармонично. Первая из найденных - это, конечно, аркадный бой при гиперперелетах от звезды к звезде. Он не обязателен, его можно забыть, но если вы хотите вспомнить аркадное детство - вперед, кораблики реалтаймово летают и стреляют, бонусы присутствуют, звуки соответствуют.



Тот самый аркадный бой

Еще один великолепный внутриигровой опыт - попадание в местную тюрьму; кроме различной космоуголовной экзотики, присутствуют тараканьи бега, азартные игры, рукопашный бой. Для первого необходимо тренировать своего таракана и, быть может, он даже обгонит знаменитого "Янычара Третьего", видимо, историческая династия беговых тараканов докатилась и до космоса. Для того чтобы победить в кулачном бою, нужно много качаться и тренироваться, а в целом - это просто довольно неожиданное и интересное дополнение к миру летания и стреляния.



Сейчас мы Янычара сделаем, работай, Таракан!

И, наконец, третье, за что можно уважать эту игру, так это за ее сюжет и интригу. Не могу раскрывать тайну и говорить, отчего и почему эти клисаны такие злые... Но четыре концовки в зависимости от ваших способностей и удачи и захватывающий и интереснейший сюжет, который можно и пропустить, если всего лишь жать на гашетку, убивая все живое. "Рейнджеры" - это мир, в котором надо думать, чувствовать и жить, жить, зная, что этот мир реален.

Над землей фигня летала, серебристого металла

Для слабонервных заявляю сразу, графика в игре - двухмерная. Да, не попсово-угловатый 3D, а добротная, красивая, многослойная двухмерность, планеты, звезды, кораблики, метеориты и космический мусор - хорошо анимированный и очень красивый 2D. И это плюс игры. Графика не устарела, она просто очень качественно сделана, но в 2D, поэтому рейтинг будет чуть ниже. Да и нужна ли она там, трехмерность?



Ой, где ж мы вас хоронить-то будем

Музыка, стандартная для космических стратегий, тягуче-межзвездная с элементами загадочности, но вполне динамичная, когда необходимо. Интерфейс во многом интуитивно понятен и доступен любому пользователю. Системные требования довольно демократичные, но самое главное - то, что игра получилась просто доступной, доступной и разнообразной. Это первая на моей памяти удачная попытка смешать Pirates, Star Control, Master of Orion, Privateer и при этом создать саморазвивающийся полноценный игровой мир.

Минус и довольно глобальный - отсутствие мультиплеера, тут сказать нечего, "Рейнджеры" принципиально заточены под одиночную игру.

Закончить хочется фразой политического классика XX века, дорогого Владимира Ильича: "Владивосток далеко, но ведь город-то он - нашенский". При чем здесь Владивосток? Основная часть команды Elemental Games тамошняя. Оттуда, наверное, и ощущение пограничное, на самой грани между цивилизованным космосом и опасным врагом. А посему - играть, играть и еще раз играть.

Мне пора, техники уже закончили возиться с кораблем, а значит, каждая секунда простоя - это захваченная клисанами планета.



Без комментариев

Ski Park Manager 2003

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Мороз и солнце

Дмитрий Смыслов

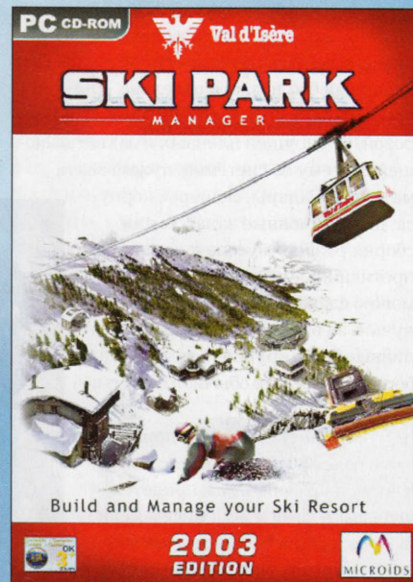
Солнце дышит, падая с крыши,
Вот скрипят за городом лыжи,
Ближе у реки быстрые коньки.
Tequilajazz

Жанр	Economic Sim
Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Microids http://www.microids.com
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.skiparkmanager.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2415.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется



За окном, чихая на суточную норму осадков, мягко падают пушистые хлопья снега, под столом, не менее беспардонно игнорируя средний показатель потребления электроэнергии, вот уже который день тихо жужжит системный блок, а на мониторе нагло мелькают сюжетные перипетии очередного сезонного tycoon'а.

Как видно из названия, нужно взять в свои цепкие руки бразды правления горнолыжным курортом и нажиться на новомодной, как это ни странно для не тропической России, дорогостоящей забаве. Казалось бы, все просто - оборудуешь как можно больше трасс различного назначения и сложности, возводишь вокруг всего этого великолепия привычную для буржуев инфраструктуру с барами-ресторанами, формируешь штат, утверждаешь прайс-лист, перерезаешь ленточку, и "мы сидим, а денежки идут".

Историческая справка

До SPM данная тематика освещалась только в прошлогоднем Ski Resort Tycoon не то что бы сногсшибательного качества, но в целом весьма сносно справившемся с незавидной ролью первого блина. Судя по тому, что и как происходит на экране сегодня, год прошел не зря. SMP - как раз тот случай, когда, имея на руках не очень оригинальную идею, разработчикам приходилось отстаивать репутацию качественной реализацией, дабы в очередной раз донести до всего мира простую мысль: при грамотной форме содержание само и без лишних вопросов отходит на второй план.

Это радует

Первое, что вдребезги разносит все защитные механизмы сознания, - это внешний вид игры. Если утверждение, что художник должен быть немного голодным, справедливо, то местные пейзажи и спрайты, явно, создавались узниками Освенцима при помощи коллег из Дахау. Картинка получилась выше всяких похвал: изометрический движок под 800x600 вполне может поспорить за симпатии пользователей с иными многополигональными воплощениями; аккуратные домики, будочки, подъемники и прочие атрибуты любого уважающего себя лыжного курорта умиляют, а качество анимации подчас заставляет забыть, что все - не более чем игра.

После более подробного знакомства с SPM не успевшее очухаться от первых потрясений сознание стремительно сбивает с ног игровой хозяйственно-экономический механизм. Любая, казалось бы, мелочь (расстояние между коттеджами и трассами или количество инструкторов в лыжной школе) в конечном итоге позитивно или, что случается намного чаще, плачевно сказывается на состоянии вашего кармана. Повышение расценок на хот-доги или аренду лыжного снаряжения вызовет живейшую реакцию среди отдыхающих. До погромов и массовых исходов, конечно, не дойдет, а вот падение посещаемости торговых точек и, как следствие, общей популярности и доходов гарантировано. Кроме того, каждый чих ваших гостей скрупулезно протоколируется, систематизируется, анализируется и по первому зову преподносится в доступной для понимания (читай, графической) форме.

Непередаваемо большая роль в обеспечении нормальной жизни курорта отведена нанимаемому персоналу, и теперь его нехватка или недостаточный профессионализм ощущаются как никогда остро. В целом, так и должно быть, когда площадь подконтрольной территории превышает несколько гек-



Очередь пока небольшая, но душу уже греет



Общий вид; немного, но на первых порах хватит

таров, а штатный врач всего один... Дальше, думаю, можно не продолжать. Не станет легче и от штата с резервом, укомплектованным непроходимыми тупицами, не умеющими стоять на лыжах (не говоря уж о том, чтобы на них передвигаться).

Коснулась фантазия авторов и организации рекламы. Теперь перед началом кампании нужно выбрать ее лейтмотив, то есть вместо привычного крика "У нас самый лучший курорт!" предпочесть "У нас самый лучший семейный курорт", или "У нас самый лучший экстремальный курорт", или еще что-нибудь. Более того, в соответствии с текущим слоганом будет формироваться и контингент, так что если решитесь обозваться экстрим-раем, будьте готовы к нашествию отморозков на досках, которые, кстати, весьма огорчатся, не найдя обещанных безумных склонов, трамплинов и прочих средств сведения счетов с жизнью. Точно так же степенные граждане не скажут спасибо за излишне крутую и виражированную трассу, хоть вы сами их убеждайте, что именно на таких и постигают азы горнолыжного катания.


Посмотрите на опушку. Сразу видно, что лес рукотворный

Все вышеперечисленные навороты служат единой цели - перманентному зарабатыванию денег. Логика проста: грамотная планировка территории, приемлемый выбор развлечений и вышколенный персонал вкупе с мозгодробильной рекламой и разумной ценовой политикой обязательно принесут плоды в виде постоянно растущего числа отдыхающих. Любой отдыхающий - это, прежде всего, кошелек, содержимое которого обязательно должно стать хотя бы отчасти вашим. Однако не стоит ждать золотого дождя сразу после открытия. И через неделю не стоит, и через месяц. Халявы в SPM нет, и за каждую копейку, особенно на начальном этапе, когда много хочется, а бюджет трещит не то что по швам - по мясу, придется заплатить ведром пота и крови, а уж про нервы разговор начинать просто неприлично. Зато когда рейтинг, а вместе с ним и доходы, пойдет в гору, вы сможете быть уверены, что это действительно заработано, а не подфартило.


Нехитрая первоначальная инфраструктура: магазин, две забегаловки и туалет, все рядом

Среди немереного количества достоинств все-таки отыскался один, пусть и не существенный, но весьма неприятный недостаток.

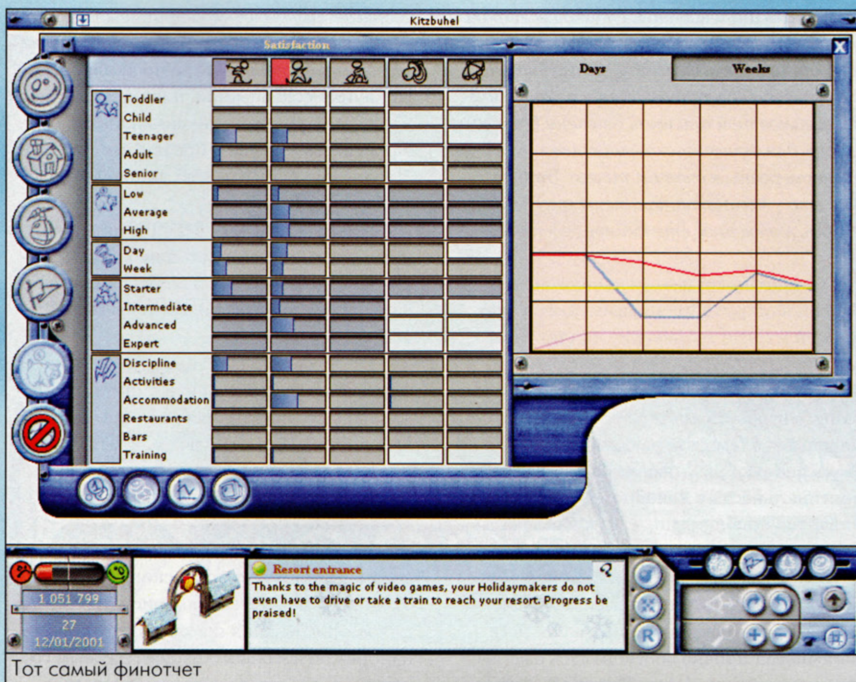

А что теперь злиться? Здесь подготовительных трасс нет

Игра очень болезненно, если не сказать летально, реагирует на Alt+TAB. Кто грешит использованием рабочего компа не совсем по назначению, поймет. Быстро спрятать SPM от всевидящего и вездесущего руководства нереально, приходится постоянно выходить в винды, потому что само переключение между задачами работает, но вот игрушку вешает безвозвратно.

Это пугает

И последнее, на чем хотелось бы непременно заострить внимание. Похоже, опасения о неконтролируемом поумнении компьютерной техники не так безосновательны, как кажется на первый взгляд. Как-то я решил оставить игру на самотек, построив лишь минимум необходимых объектов: пару трасс, коттеджей, магазин, забегаловку и несколько технических построек. Придя через час, ожидая лицезреть сообщение о банкротстве, самоубийстве президента компании и продаже имущества с молотка, я был несколько удивлен тем, что ничего не обанкротилось и не рухнуло. Еще через час, изучив графики, я обнаружил, что все это время посещаемость и популярность пусть медленно, но упорно ползли вверх. В задумчивости я удалился еще на пару часов, а вернувшись, увидел, что популярность стабильно держится в зеленой зоне (выше среднего), деньги утроились, а к подъемникам выстроились чуть ли не километровые очереди страждущих. Поначалу их вид пробудил ностальгические воспоминания о посещении турецкого аквапарка, а потом умиление сменилось паникой.

Помнится, подобный фокус с Sim City 3000 привел к тотальному замусориванию всего свободного пространства, безоговорочному недоверию городской администрации и чуть ли не вооруженному мятежу, хотя и позволил срубить неслабый куш, часть которого была потрачена на уборку и благоустройство, часть - на массовые расстрелы недовольных. В SPM никакой разрухи или недовольства, а почти аптечный порядок в действиях персонала и барачная покорность со стороны обязанных по всем канонам быть недовольными гостей. Интересный факт, нужно будет попробовать такую шутку на чем-нибудь еще, тем более что очередной tycoon наверняка не заставит долго ждать. Тенденция, однако.



Тот самый финотчет

Trailer Park Tycoon

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Дмитрий Смыслов

С милым рай и в шалаше

Жанр	Economic Sim
Издатель	Jaleco Entertainment http://www.jaleco.com
Разработчик	Jaleco Entertainment http://www.jaleco.com
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.jaleco.com/games/trailerparktycoon.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3061.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■□□□□
Графика ■■■■■■■■□□
Звук и музыка ■■■■■■□□□□
Оригинальность ■■■■■■■■■□
Ценность для жанра ■■■■■■■■□□

Рейтинг 7.1

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется



Абзац, приехали. Непрекращающийся многолетний марафон от истоков tycoon-жанра к его апогею, похоже, вышел на финишную прямую. Участники, заметно прибавившие в численности в последние годы, сломя голову, несутся к заветной символической красной ленточке, попутно заплевывая соперников то сногсшибательной реализацией производимых игр, то запредельной экономической моделью, то невообразимым сюжетом. Причем делают это столь интенсивно и с такой завидной периодичностью, что иной верблюд усохнет от зависти. Сказать, что сейчас мы переживаем вал разномастных экономических симов той или иной степени безвредности для душевного спокойствия, - не сказать ровным счетом ничего. Это не вал, это - лавина, поток, метеоритный дождь, любое иное стихийное бедствие.



Возможно, очередной клиент

Отвратно лишь то, что в погоне за славой наикрутейшего симмейкера всех времен многие творческие коллективы доходят до абсурда. Как правило, их жертвами становятся сюжет и мотивация вашего игрового альтер эго как наиболее уязвимые элементы любого tycoon'а.
И уж сколько раз говорилось: излишняя оригинальность в конечном итоге оборачивается проблемами, - всем наплевать, и бесчисленные тренажеры для юных Гейтсов обзаводятся с каждым разом все более безумными "идейными фундаментами". На сегодняшний день на пальме первенства прочно обосновалась американская команда Jaleco Entertainment с хитом (по-другому язык не поворачивается сказать) Trailer Park Tycoon.

Суть да дело

Кто бы что ни говорил, но даже в Богом забытых банановых республиках в той или иной степени все делается для человека и ради человека, и практически все население знает этого человека. Что уж говорить о сытых и благополучных Штатах, совершенно повернутых на соблюдении гражданских прав да установлении любой ценой порядка на каждом обитаемом клочке суши. Поэтому появление игры о менеджменте трейлер-парка не просто выглядит закономерным, а даже вызывает некоторое удивление запоздалостью релиза. Как бы то ни было, хватит гробиться на возведении бесчисленных парков, курортов да казино, пора обратиться к чаяниям и тяготам жителей американской глубинки.

Авторы игры во всеуслышание заявляют, что далеко не все америкосы имеют возможность жить в собственном доме или хотя бы квартире, многие вынуждены скитаться (вероятно, в поисках, где еще попираются гражданские права и прочие идеалы демократии) и останавливаться, где придется. А "приходится" как раз в мотелях, кемпингах и трейлер-парках. Объекты со столь звучным названием на самом деле представляют собой обыкновенные площадки на обочинах дорог, уставленные сдаваемыми внаем "домами на колесах". Вокруг каждого из них есть определенная прилегающая территория, обустраиваемая с целью максимально приблизить их образ к виду цивилизованного жилища и минимизировать тоску жильца от осознания собственной looser'ности по сравнению с более успешными согражданами. Такой вот волчий оскал капитализма: заманиваете клиента, создаете ему более-менее приемлемые условия для жизни и стрижете купоны в виде ежемесячной платы за проживание. Никаких исследований, никаких финансов вроде банков-бирж, никаких кадров, никакой рекламы, даже братвы нет. Чистый "товар-деньги-товар" без лишней мишуры.

Вместе с тем есть в TPT и ряд исключительных фишек, заставляющих задержаться на ней больше получаса и пройти дальше первой миссии. Хотя бы ради интереса.

В частности, даже крышуемое вами захолустье имеет характеристики, влияющие на его популярность в определенных кругах. И дело не в том, что ваша помойка чище соседской или на ней чайки жирнее, дело именно в установленных трейлерах.

Слава Богу, разработчики нашли в себе силы нарисовать их нескольких типов, от ящиков на колесах до приспособленных для жилья бывших школьных автобусов, каждый из которых обладает парным сочетанием следующих параметров: кру-

тизна-продвинутость или отстойность-допотопность. Эти значения определяют общий стиль занимаемого трейлером участка и влияют на поведение и настроение его жильца. К примеру, потенциальный клиент, желающий, просыпаясь, лицезреть в окно классического вида детские качели и аккуратную клумбу, даже задарма не въедет в будку, теряющуюся в дебрях мусорных куч и груд металлолома, зато такое жилище придется по вкусу какому-нибудь залетному байкеру, который с легким сердцем будет расставаться со своими кровными, лишь бы находиться в привычной обстановке. Причем, что интересно, первый вариант расценивается как архаично-отстойный, а второй - как ультрасовременный и модный. Где-то я слышал, что в Америке идет переосмысление жизненных ценностей... Если подобная градация отражает ее направление, то пора закапываться.

Понятное дело, всем посетителям не угодишь, но зацепить необходимо как можно больше. Но как угадать, какие тараканы бродят в голове очередного утомленного путника, подъезжающего к вашим воротам? Создатели TPT не стали излишне выделываться и просто сделали доступными требования каждого потенциального постояльца, предъявляемые им к своему пристанищу. Они становятся доступны примерно за минуту-полторы до появления клиента, за которые нужно успеть установить трейлер и более-менее привести занимаемый им участок в соответствие с запросами прибывающего гостя. Для этого используются разнообразные украшения вроде упоминавшихся клумб, гор покрышек, всяких чучел и даже уличных туалетов, которые, кстати, тоже считаются анахронизмом и уделом слабаков. Странная философия.

Вместе с тем, оформляя участок вокруг чьего-то потенциального дома различным хламом, выдержанным в одном стиле, можно создать "мечту авангардиста" или, наоборот, "сладкий сон ретрограда". Главное - чтобы ваши старания были востребованы, потому что это ваш основной и, можно сказать, единственный источник наличности.

С течением времени и стабилизацией окружающей обстановки людям свойственно борзеть и предъявлять к действительности повышенные требования. Не исключение и ваши постояльцы, обязательно будьте готовы к стенаниям по поводу несоответствия условий проживания их исключительной личности. Проще говоря, к ужесточению требований к основному стилю их обиталища. Для этих целей предусмотрена возможность расширения занимаемого фургоном участка для дальнейшего размещения на свободных площадях дополнительных тематических архитектурных форм. В процессе перекраивания границ участки могут перекрывать друг друга, но ничего страшного в этом нет. В таком случае действие декораций, расположенных на общей территории, распространяется на оба участка. С одной стороны, при достаточной сноровке это неплохая экономия на оформлении, а с другой - чревато проблемами при соседстве любителей классики и авангарда. Если любой из них при расширении залезет на территорию другого, конфликта не избежать, и не исключено, что кто-то из них вас покинет, разумеется, из идейных побуждений. Кстати, когда жилец отказывается от трейлера, некоторое время в него нельзя никого поселить, вероятно, по санитарно-гигиеническим соображениям.

Ранее я упомянул, что квартплата - ваш основной источник дохода. Однако помимо нее есть и дополнительный - предприятия социальной сферы, то есть общепит, спортплощадки, кинозалы, магазины, прачечные и т.д. После их постройки можно смело ставить уровень цен на максимум, не опасаясь бойкота со стороны населения. Здесь в полной мере проявляется старая проверенная схема "куда ж вы денетесь с подводной лодки", и если по поводу оплаты трейлеров жители еще могут пофыркать, то в забегаловках оставляют ровно столько, сколько установлено, и не издают при этом ни звука. Идиллия.


Хрестоматийный пример совместного пользования ландшафтными украшениями


Удачно присоседившийся трейлер моментально увеличил свой рейтинг почти вдвое


Один не отходит, другой не сворачивает, но бампер все равно крепче



Вах, шашлык!

Одежка, по которой встречают

Теперь о делах насущных, то есть о внешнем виде всего вышеописанного. Следует сказать разработчикам спасибо за довольно красивый и относительно нетребовательный к ресурсам трехмерный движок. Картинка, анимация, эффекты - все выглядит очень приятно, чего только стоят гуляющий по вашему поселку торнадо или неотвратимый метеоритный дождь. Глядя на экран в такие минуты, хочется лишь горько оплакать свои труды. Интерфейс прост до безобразия, играть можно только мышью, не ощущая свой ущербности или обделенности. В общем, ничего выдающегося, но для tycoon'а даже презентабельно.

Финальные переживания

На днях услышал в новостях на одной столичной радиостанции шикарную фразу: "По данным социологов, в 2002 году население США жирело и спивалось"... Ей-богу, не вру. Что ж, глядя на TPT, хочется дополнить: "...и потихоньку сходило с ума". А вообще, если так пойдет и дальше, то в скором времени мы наверняка сможем приложить силы к администрированию общественного туалета. Надеюсь, разработчики возьмутся за ум и не допустят падения некогда почти элитарного жанра столь низко. Но, в любом случае, это будет совсем другая история.

Раздача званий и наград

Итоги конкурса на лучшую карту к Sudden Strike 2

...согласен на медаль
В. Теркин

Не секрет, что творчество фанатов и профессиональный дизайн - совершенно разные весовые категории. Фанатские работы, как правило, на шаг-два отстают от оригинала (собственно, большая часть карт с предыдущего конкурса - тому доказательство, да не обидятся на меня уважаемые участники). Конечно, мы надеялись, что среди творений наших читателей, присланных на новый конкурс, окажется парочка исключений из этого правила, но чтобы такое... За исключением пары карт с довольно невзрачным оформлением (хотя они тоже неплохи) работы всех участников выполнены на исключительно высоком уровне. Более того, примерно половина присланных карт на порядок превосходила оригинальные творения Fireglow, причем по многим параметрам. Выбор сделать было нелегко, первое место заняла достойнейшая карта "Отряд". Конкуренты у нее были весьма и весьма сильные, так что мы не раз пожалели о том, что главный приз только один... Для второго и третьего места у нас заготовлены поощрительные призы, так что пусть никто не уйдет обиженным! Пока не забыл - среди участников воров и тунеядцев не обнаружено. Расстрельная команда может идти пить чай.

К сожалению, одного из участников пришлось дисквалифицировать - его карта была создана на основе мода SSN, что шло вразрез с правилами (подробности см. на врезке). Кстати, в связи с высоким качеством присланных работ, мы отказались от деления участников на "двоечников" - "троечников" - "четверочников" - "пятерочников" и ввели слегка иную систему. Так рядовой состав - карты, слегка уступающие оригинальным, в основном по проработке ландшафта. Младший офицерский состав - крепкие "четверочники", не хуже оригинала, но и не лучше. Старший офицерский состав - выдающиеся творения, оставляющие карты от Fireglow далеко позади. Ставка Верховного Главнокомандования - лучшие из лучших, в число которых входит наш победитель. Итак, прошу любить и жаловать: конкурсанты!

О выбывшем бойце

К большому сожалению, одного из участников (конкретно, Василия Косилова) нам пришлось дисквалифицировать. Причина? Все просто - его карта "Битва за Днепр" была создана под SSN Mod, в то время как в правилах четко указывалось, что - цитирую - "карта должна быть совместима с версией "Противостояния 4", изданной "Руссобит-М". Разве "Руссобит" издавал SSN Mod? Не припоминаю такого. Хотя мод великолепен (если честно, он на две головы выше оригинального Sudden Strike 2), и, что самое обидное, "Битва за Днепр" чудо как хороша. Но правила есть правила. Ведь никто не обижается, если на конкурс карт к Half-Life не принимаются карты для Counter-Strike, не так ли? Мод - это мод, а не оригинальная игра. Кроме того, широкие возможности SSN поставили бы творение Василия Косилова в неравное положение с прочими участниками, которые рисовали карты под обычный Sudden Strike со всеми его недостатками. В качестве компенсации мы выкладываем "Битву за Днепр" на наш диск. Пусть имеющие SSN Mod да оценят.

Отдельная номинация

Автор	Иван Разыграев
Размер	384x384
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	Вне конкурса

Вместе с картой в редакцию принесли две банки кофе и коробку чая. Это первый случай в истории "Навигатора", когда нас пытаются задобрить настолько оригинальным способом.

Первые несколько минут, кажется, что это исключительно "партизанская" миссия: ограниченными силам захватить зенитки и убить немецкого генерала. Несколько смущает количество доступной авиации - 20 с лишним бомбардировщиков. Но потом начинает приходить подкрепление. И приходить, и приходить, и приходить... Просто не знаешь, на какой участок карты очередную армаду отправить. Кроме того на основе этой миссии можно сделать вывод, что сильнейшей боевой машиной Советской Армии был бронетранспортер БА-64. По крайне мере, когда их приходилось нескольких сотен на один Pz-III. У этой карты есть одно достоинство - ее не скучно проходить.



После бомбардировщиков работы для солдат почти не останется



Когда включили свет, они разбежались по кухне...

Но, признаться, нас подкупило трогательное отношение автора карты к жизнедеятельности редакции. Иван получает специальный приз - две банки какао и коробку сахара.

Рядовой состав

Omaha Beach

Автор	Revenant
Размер	128x128
Действующие стороны	США vs. Германия
Занятое место	14

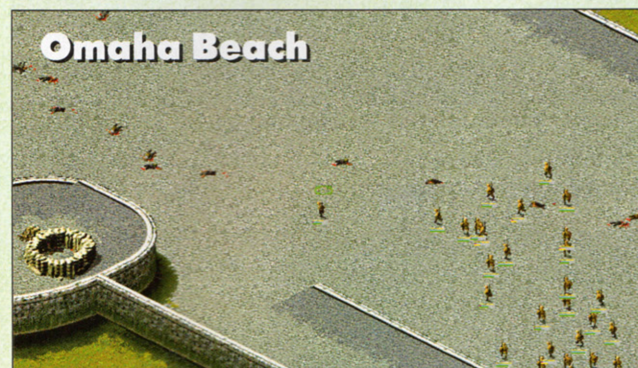
Как обычно, первой в списке у нас идет простота, которая все же лучше воровства. Старый, как мир, сюжет - американцы высаживаются на побережье Нормандии, немцы им всячески мешают. Автор (также участник нашего конкурса на лучшую карту к

Между прочим...

Многие конкурсанты не поленились прописать для своих карт самые настоящие Easter Eggs. Чаще всего в роли "яичка" выступает хрестоматийный памятник Ghost'y, но некоторые пошли дальше - например, на брифинге карты "Отряд" сообщается, что действие карты происходит в августе 44-го, а позывной диверсионной группы - "Звезда". Большинству наших читателей эти словосочетания, я уверен, хоть что-то говорят.



Как хорошо все начиналось...



Сходство с реальным "Атлантическим валом" если и есть, то очень отдаленное

Warcraft III), к сожалению, подошел к работе спустя рукава, так что сцена высадки оказалась весьма затянутой и слишком простой - противник располагает лишь несколькими пулеметами, парой минометов и отрядом пехоты (это против едва ли не двух сотен янки). Минное поле ситуацию почти не меняет. Плюс к тому дизайн не на высоте - пляж неплох, но бетонные укрепления примитивны. Хотя играть все же довольно интересно - классическая тема, как никак.

"Защита Сталинграда" (beta 1.0)

Автор	Алексей Забелин
Размер	128x128
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	13



Кто-нибудь может мне объяснить, как эти железнодорожные платформы попали на зеленую травку едва ли не в километре от рельс?

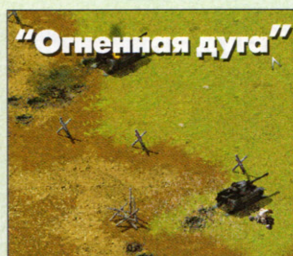
Пример явного доминирования идеи над воплощением. Концепция хороша - защищаем Сталинград от превосходящих сил немцев. Триггеры тоже не подкачали - подкрепление к врагу прибывает исправно. Но вот дизайн... Косо и местами криво. Впрочем, бета-версии (коей эта карта и является) можно простить подобные недостатки - только победе в конкурсе скидка на сырость беты не способствует.

"Огненная Дуга"

Автор	Протопопов Александр (TigerSS)
Размер	384x384
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	12



Деревня Прохоровка и тот самый таймер



Первые два из десятков "Тигров", что будут гореть на Курской дуге

Еще одна классическая тема - Курская дуга. Все идет в соответствии с исторической правдой: сначала обороняемся, а как только противник "увязнет" в обороне - контратакуем, и начнется крупнейшее в истории танковое сражение... Только это самое сражение увидят лишь избранные фанаты с безграничным терпением - дело в том, что оборонять Прохоровку приходится в течении пяти (!) часов реального времени. Ладно, еще мы, навигаторцы, - нам хоть за это деньги платят. Но неужели простых смертных не жалко? Кроме этих самых пяти часов ожидания, поругать особо нечего - триггеры работают исправно, историческая правда соблюдена, дизайн неплох, хотя линия обороны изображена весьма халтурно. Итог: для терпеливых.

Младший офицерский состав

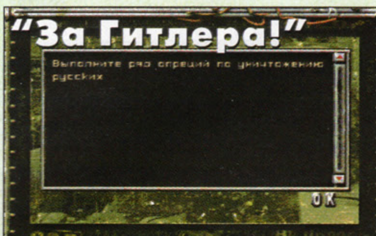
"За Гитлера!"

Автор	Александр Верховод
Размер	128x128
Стороны	Германия vs. СССР и США
Занятое место	11



Смешение эпох или неуважение к истории?

Название уже настораживает, не так ли? Дальше - больше: брифинг состоит из одной фразы - "выполните ряд операций по уничтожению русских". Вот так. Уничтожению русских. Автора можно понять (но не простить) - стремление к оригинальности



Мало того, что непатриотично, так еще и с грамматическими ошибками

должно поощряться, но не в этом случае. Было сильное искушение карту загнать на одно из последних мест, но все же объективность превыше всего. Итак, ландшафт очень и очень хорош - небрежно выполнен только склад боеприпасов на востоке. Геймплей и проработка миссии, если абстрагироваться от сюжета, тоже на уровне. Но вот вторая часть задания (где нужно оборонять замок) вызывает уже не возмущение, а совсем другие чувства - вслед за американской пехотой (причем с востока) на позиции немцев идут одной колонной десятки "Черчиллей", Т-35 и Т-34/85 (скрин прилагается). Уже смешно, не так ли? В целом же, если не обращать внимания на сюжет и исторические ляпы, карта довольно неплоха.

"Операция "Багратион"

Автор	Дмитрий Фрункин
Размер	384x384
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	10



Немцев много и сдаваться они явно не собираются



Пример неплохого дизайнерского решения - вот только под мостом юниты проходить категорически не желают

Как можно догадаться по названию, речь идет об освобождении Белоруссии, которое "имело место быть" летом 1944г. Предоставим слово автору: "(Карта) составлена по мотивам 3-й книги из трилогии К. Симонова - форсирование Днепра (в верхнем течении), освобождение Белоруссии - лето 1944 г. Основной замысел - прорыв обороны противника в центре, смещение к правому флангу, форсирование Днепра, обход Могилева - большой город на северо-западе. Любая активность на левом фланге в начале миссии приравнивается к поражению". Содержание карты полностью соответствует этому описанию. По стилю исполнения сие творение очень похоже на карты из Sudden Strike 1. Прямо ностальгия пробирает. Такая карта хорошо бы смотрелась в середине длинной кампании, но как отдельное произведение выглядит несколько невзрачно, что не помешает поиграть в нее и получить немало удовольствия, ибо над непосредственно тактической составляющей автор поработал на славу.

Unreal Victory

Автор	Александр Астапов
Размер	256x256
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	9



Погода нелетная, поэтому немецкая авиация всю игру простоит на аэродроме



Иногда попадаются такие вот баги

Островная миссия, разделенная на несколько этапов. Сперва нужно захватить вражеский аэродром с транспортными самолетами, затем с их помощью перебросить войска на западный остров, уничтожить зенитки и лишь после этого с помощью бомбардировочной авиации уничтожить основную группировку противника. Кроме неплохой проработки как скриптов, так и ландшафта, стоит отметить несколько "изюминок". Во-первых, погода на дворе стоит дождливая - на геймплей это не влияет, но атмосферу создает. Во-вторых, в отличие от подавляющего большинства карт, на миникарте в углу экрана "свои" войска обозначаются не зеленым, а красным цветом (а вражеские - серым). Необычно, но так играть даже удобнее. В целом - хорошая, добротная карта. Звезд с неба не хватает, но и не разочаровывает.

Europe 1944

Автор	Андрей Карабашев
Размер	256x256
Стороны	СССР, США и Великобритания vs. Германия
Занятое место	8



Чем не музей на Поклонке?

Веселая вкуснятина наносит ответный удар! Автор Europe 1944 следует принципу "всего и побольше". Хотите пленников из лагеря освобождать? Пожалуйста! Желаете пару-тройку установок ФАУ-2 разнести? На здоровье! Угодно одновременно русскими и американскими войсками покомандовать да еще с Вели-



И это еще не вся стартовая армия!



Покомандовать нам дадут не только русскими, но и американцами. Кстати, город очень неплохо проработан, особенно ратуша

кобританией в качестве союзника? О чем разговор! Стартовая армия не умещается на двух экранах, армия противника - на трех... А еще на карте 19 (!) "Штурмтигров". Мы ведь писали и неоднократно, что их всего 18 штук построили... С другой стороны, играть очень интересно - и не хочется обращать внимание на историческую недостоверность и кучку ляпов, хочется просто играть. А играть можно долго и со смаком, Europe 1944 - карта большая и полная разных вкусностей.



Последствия бездарной высодки английских парашютистов

Старший офицерский состав

"Захват "Пантеры"

Автор	Алексей (Saul) Котяхов
Размер	128x128
Стороны	СССР и Франция vs. Германия
Занятое место	7



Отсюда нам предстоит угнать "Пантеру"

Небольшая, но очень изящная миссия. Место действия - Франция. В распоряжении игрока находится отряд советских диверсантов и группа партизан. Задача - выкрасть прототип "Пантеры" с секретного полигона и переправить его в Советский Союз. Просто так атаковать не получится - один легкий танк способен запросто "выкосить" весь отряд. Так что придется прибегать к нестандартной тактике: отвлечь охранные силы имитацией атаки на вокзал, на трофейном бронетранспортере пробиться в замок, где содержится "Пантера", и в срочном порядке отступить (естественно, прихватив с собой захваченный прототип). Жизнь ощутимо портит немецкий бронепоезд, но на то нам и даны партизаны с комплектом мин, чтобы (броне)поезда под откос пускать... Дизайн карты очень и очень хорош, а вот историческая достоверность вызывает сомнения: вряд ли советский десантный самолет мог так вот запросто перелететь через Германию во Францию, и уж тем более туда не мог без проблем доплыть транспортный корабль. Не совсем понятно, где именно проводятся испытания прототипа, - ничего похожего на полигон я не нашел, "Пантера" просто стоит во дворе замка. В городе рядышком с французскими танками стоят танки итальянские - что они там делают, не ясно. Впрочем, если отвлечься от этих нестыковок, то получается вполне достойная работа. "Диверсионные" миссии из оригинального Sudden Strike 2 отдыхают.



Маленький аккуратный французский городок



Французские партизаны готовят немецкому бронепоезду небольшой "гостинец"



Вот и он, красавец



Три мины - и нет паровозика

"Ахтунг"

Автор	Сергей Мосин
Размер	128x128
Действующие тороны	Германия vs. США
Занятое место	6



Посвящается Адмиралу

1944 г., Северная Франция. Играем за немцев против американцев. Задача - оборонять порт от превосходящих сил янки, что весьма непросто - противник обладает многократным превосходством в живой силе и технике. Бои идут как на земле, так и в воздухе, и даже на море. Особенно впечатлил поединок двух эсминцев (см. скриншоты). Не обошлось и без бронепоезда - что отрадно, он состоит из броневагонов немецкого производства (во всех прочих конкурсных работах имеется смешение советских и немецких типов вагонов и артиллерийских платформ, что не есть гут). Сама карта выполнена очень достойно, придраться практически не к чему, но и "изюминок", за исключением вышеупомянутой морской битвы, также не найдено. Твердая четверка с плюсом.



Хрестоматийный бронепоезд, немецкая версия



Воздушная тревога! Срочно отводим бронепоезд - авось успеем!



К счастью, противник отбомбился на редкость бездарно - я потерял только пяток пехотинцев, а самолеты и бронепоезд не пострадали. Враг же лишился двух бомбардировщиков

"В окружении"

Автор	Александр (S.Alex) Костарев
Размер	256x256
Действующие тороны	СССР vs. Германия
Занятое место	5



Аэродром выполнен простенько, но со вкусом

Самое начало войны. Игроку отводится роль советского лейтенанта, которому предстоит вывести свои войска из немецкого "мешка". Сделать это непросто - противник продвинулся далеко вперед, обогнав отступающие советские войска, и почти все пути уже отрезаны. На помощь должна придти авиация, но ее все нет и нет - большая часть советских самолетов уничтожена на аэродромах, и небом правят немецкие "Хейнкели"... К сожалению, такой атмосферы всеобщего хаоса, как в миссии Power Run (см. дальше), здесь все-таки нет, зато есть на редкость тщательно прорисованный ландшафт, куча скриптовых сценок и отличная динамика. А еще весьма неплохо проработаны реплики героев. В целом карта производит очень хорошее впечатление - это одна из лучших работ.



Немецкая авиация безоговорочно доминирует в воздухе - в реальности все так и было

(Примечание редактора: Александр попросил не выкладывать карту на диск, он намерен сперва создать полноценную кампанию, а потом уже представить ее широкой общественности).

"Последний приказ"

Автор	Константин Степанов
Размер	512x512 (!)
Действующие тороны	СССР vs. Германия
Занятое место	4



Та самая платформа ПВО

Если бы мы при оценке карты ориентировались только на ее внешний вид, то "Последний приказ" однозначно бы занял одно из первых мест. Дизайн карты - на высочайшем уровне, причем эта оценка относится как к ландшафту (которому среди прочих участников, за исключением "Отряда", вообще нет равных), так и расстановке войск. Карта посвящена последним дням обороны Севастополя. Задача игрока - переправить на плавучую платформу ПВО группу офицеров с секретными документами и знаменем 109-й стрелковой дивизии для последующей эвакуации. Для доставки офицеров на вышеупомянутую платформу нужно пробиться к аэродрому, где посадить их либо на катер, либо на самолет. Войск в распоряжении очень мало, снабжение вообще отсутствует, так что вариант лобовой атаки отпадает. Приходится пробираться "огородами Котовского", каждую минуту поглядывая через бинокль - не появится ли на горизонте немецкий патруль? Для более-менее



Посвящается Адмиралу, часть 2



Насосная станция. Дизайн великолепен, не так ли?



Херсонесский маяк

безопасного перемещения придется воспользоваться сетью подземных туннелей... В общем, геймплей на уровне. Однако в отличие от дизайна к нему все же получается придраться. Например, после прохождения туннелей можно расслабиться - противник не атакует вообще (и это в начале войны!) и за безопасность аэродрома можно не волноваться. Далее - зачем нужны катера, если офицеров можно быстрее и безопаснее доставить воздушным путем (ПВО у противника отсутствует)? Хотя все это, конечно же, придирки. "Последний приказ" - одна из сильнейших работ на конкурсе. Так держать!

Ставка Верховного Главнокомандования

"Чистые воды"

Автор	Владислав (MaD) Трофимовский
Размер	256x256
Действующие тороны	СССР vs. Германия
Занятое место	3



Перед тем, как взорваться, самолет пропахал все поле и снес изгородь

Образцовая "крупномасштабная" миссия. Задача-максимум - очистить сектор от противника и уничтожить вражеского генерала - разбита на множество этапов, облегчающих ее выполнение. Взяли вокзал - извольте получить бронепоезд. Уничтожили зенитные батареи - можете без опаски применять авиацию. "В лоб" атаковать



Завод проработан до мельчайших подробностей - обратите внимание на пятно отходов возле сточной трубы!

крайне трудно, так что приходится напрягать извилины, даром что противник совсем не глуп. К примеру, вышеупомянутый генерал не будет сидеть сложа руки - при появлении войск игрока он без промедления "сматывает удочки", так что атаковать нужно быстро и точно. В качестве дополнения к великолепному геймплею идет прекрасно выполненный ландшафт - смотрите скрины и восхищайтесь. В целом - превосходная работа. Честно заработанное третье место и заслуженный приз.



Одинокий "Хетцер" несет караул у памятника Ghost'y



"Скорая помощь" опоздала...



Как и раньше, большие армии очень уязвимы во время переправы. Впрочем, врагу не до того - моими стараниями артиллерии у него больше нет



Владислав выполнил железнодорожную станцию на порядок лучше умельцев из Fireglow - желающие могут открыть позапрошлый "Нави" на стр. 77 и сравнить

E(2)-2 Power RUN

Автор	Евгений Попов
Размер	256x256
Действующие тороны	СССР vs. Германия
Занятое место	2



Разгром...



С дезертирами и перебежчиками у нас разговор короткий

Июль 1941 г., Западная Украина. Остатки 22-го мехкорпуса пытаются прорваться через окружение... На первый взгляд, сюжет Power Run похож на "Окружение" и "Последний приказ", но на самом деле это не так. В "Окружении" и "Приказе" игроку отводилась роль офицера, который был осведомлен о планах командования и четко знал свою задачу. В Power Run же задача только одна - вырваться из немецкого "мешка", а что именно делать, куда бежать - никто не подскажет. Глядя на беспорядочно отступающих солдат, брошенную технику, неумолимо смыкающиеся танковые "клещи", четко понимаешь - это разгром. Картину хаоса дополняет советская авиация, бомбящая все без разбору, ибо формально на этой территории "своих" не осталось. В распоряжении имеется только один танк, пара грузовиков и группа солдат, и именно этим отрядом нужно пробиться через десятикратно превосходящие числом силы немцев. Когда же, наконец, встречаешь еще одну группу советских солдат, то выясняется, что эти "товарищи" собираются сложить оружие и податься к немцам, ибо они, цитирую, "всем дадут сала, ковбасы и шнапса!". С перебежчиками у нас разговор короток. Завязывается перестрелка... В общем, скучать не дадут.

За непередаваемый геймплей и прекрасный дизайн - приз и почетное второе место!

"Отряд"

Автор	Сергей (WEST) Балабанов
Ландшафт	Европа
Размер	256x256
Действующие стороны	СССР vs. Германия
Занятое место	1

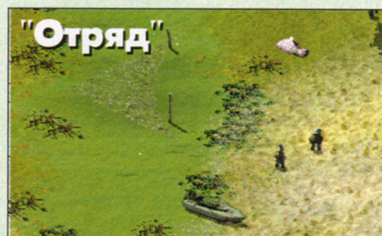
Честно признаемся - первоначально эта карта не произвела на нас особого впечатления. Название с маленькой буквы, отсутствие исторической привязки, затянутый скриптовый ролик... Но по мере игры челюсть отвисала все ниже, пока не стукнулась об пол. Такого мы еще не видели! Итак, в распоряжении игрока небольшой диверсионный отряд. Задача - выкрасть секретные документы, уничтожить зенитную батарею, вызвать авиацию, отвлечь противника атакой с тыла. Грубой силой это выполнить невозможно, поэтому приходится вспоминать уроки Commandos. Нюансов - куча. Например, для скрытого проникновения во вражеский штаб командир отряда облачается в трофейную форму немецкого офицера. В деревне отдыхают бравые танкисты, которые готовы помочь пробиться через вражеский заслон, вот только их танк застрял в болоте еще в начале войны. И так далее... Единственное, что плохо, - не дали вражеский бронепоезд самим под откос пустить (теоретически это возможно, на практике же имеющиеся в распоряжении мины и противотанковые винтовки оказываются слишком маломощными), за нас это сделает авиация. А ведь так хотелось! Ландшафт - шесть баллов из пяти. Деревня, вокзал, заброшенный замок, леса, болота, угольный карьер - все выглядит просто великолепно. Картина "два немца ловят рыбу сетью" вообще выше всяких похвал. Автор не забыл о и звуковом оформлении: в лесу птички поют, на болоте комары жужжат, над пепелищем натурально каркают вороны. Особый шарм придают прекрасно написанные диалоги героев - помимо всего прочего, они еще возникают в отдельном окошке, а не поверх игровой картинки. Ну что еще сказать? Первое место и микрокомпьютер Palm m500!



Пример неординарного дизайна: на железнодорожных платформах стоит настоящая техника, а не "бутафория"



Деревня. Проработка деталей поражает



Те самые рыболовы (все внимание - на сеть)

Итоги

Пора сделать кое-какие выводы. Во-первых, количественный прогресс налицо. Более того, налицо и качественный прогресс: мы уже привыкли, что на большинстве конкурсов (не обязательно картостроительных) соотношение "отстойные/достойные" составляло 5 к 1, здесь же - 1 к 5! Во-вторых, мы рады, что наши читатели знают и уважают историю нашей страны, и почти все свои работы они посвятили Великой Отечественной войне, а не разборкам на Западном и Тихоокеанском фронтах. Самая популярная сторона, что логично, СССР, а Япония, наоборот, спросом не пользуется вообще (хотя могли бы сделать хоть одну карту про советскую кампанию в Манчжурии).

В завершение темы хочу поздравить всех участников конкурса, вне зависимости от занятых мест. Бойцы! Вы проделали замечательную работу, доказав всему миру (ладно, той части мира, где читают "Нави"), что лучшие мэпмейкеры проживают в России. Ваши творения займут достойное место в золотом фонде работ наших читателей. Творите дальше, и да пребудут с вами сила, ум и ловкость рук, а главное - талант!

Владимир Чаплыгин

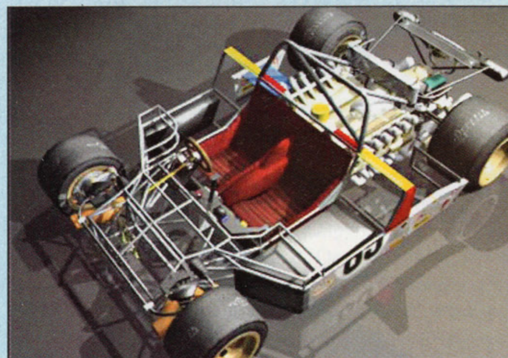
НА ГОРИЗОНТЕ

Racing Legends

Жанр	Автосимулятор
Издатель	West Racing
Разработчик	West Racing
Дата выхода	I половина 2004 года

В свое время компания West Racing хвасталась игрой World Sport Cars, грозя перевернуть наше представление о мире автосимуляторов. Однако разработчики из-за проблем с издателем забросили сей проект, а "переворот" отложили на неопределенный срок. Сейчас те же самые люди обещают революцию, но теперь в качестве мессии выступает Racing Legends. На сей раз нам сулят очень реалистичный геймплей, достоверную физическую модель, влияющие на ход гонки всевозможные капризы погоды, несколько десятков реально существующих трасс, около полусотни машин и низкие системные требования.

Впрочем, концепция Racing Legends существенно отличается от остальных автосимуляторов. Оказывается, в первой половине 2004 года в качестве финальной версии игры выйдет эдакая база, на которую, словно в детском конструкторе, самостоятельно или с помощью отдельно выпускаемых патчей можно нанизывать новые трассы, машины, пилотов и даже виды соревнований. West Racing постарается объять



необъятное и поместить как болиды "Формулы-1" образца 60-70 годов, так и еще не вышедшие на трек прототипы гоночных машин ближайшего будущего. Кстати, под стать выбранному геймером временному промежутку будут оформлены и трассы.

Согласитесь, звучит все очень заманчиво, но будет ли все это реализовано наяву? Сейчас разработчики заняты отладкой физики покрышек и интегрированием в графический движок технологии Vertex Shaders, а в скором времени ребята выпустят большой пресс-релиз с подробным перечислением всех фич.



Indy Racing League

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters и Brain in a Jar
Дата выхода	Весна 2003 года



За графическую составляющую игры можно не волноваться, ибо в ее основе лежит тот же самый движок, что и в успевших положительно зарекомендовать себя еще до релиза Colin McRae Rally 3 и TOCA Race Driver. Что касается реалистичности, то деятельность Codemasters в этом направлении можно разделить на четыре части. Во-первых, англичане приобрели у корпорации Brickyard Trademarks лицензию на право использовать в своем автосимуляторе статистику прошлогоднего сезона, в том числе реальные имена гонщиков и технические показатели 27 болидов. Во-вторых, программисты обещают максимально детально скопировать архитектуру 14 овальных трасс, на которых из года в год проходят соревнова-



ния. В-третьих, нам гарантируют правдивую физическую модель и искусственный интеллект каждого из виртуальных гонщиков, обученный самым ярким тактическим приемам, которые демонстрируют их прототипы в реальной жизни. Наконец, в-четвертых, к разработке игры подключена британская компания Brain in a Jar, за чьими плечами стоит разработка консольной Ferrari 360 Challenge (кстати, скоро эту игру портируют и на PC).

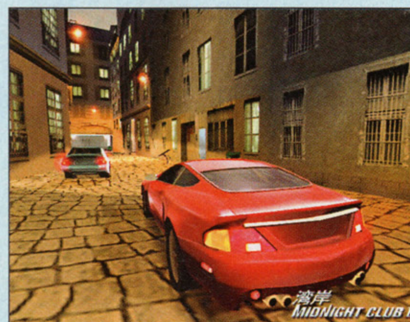


Midnight Club II

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Take Two Interactive
Разработчик	Rockstar Games
Дата выхода	Весна 2003 года

Сейчас авторы Grand Theft Auto 3 помимо PC-версии Vice City трудятся над сугубо гоночным проектом Midnight Club 2. Кстати, Rockstar Games, дабы чересчур не затягивать процесс разработки (приставочная версия должна появиться на полках магазинов уже 11 февраля), позвала себе на подмогу коллег из компании Angel Studios.

Увы, первая часть игры не соизволила появиться на PC, и мы практически ничего знаем об особенностях вселенной Midnight Club. Итак, если вы не боитесь темноты и вас не смущает чересчур плотное уличное движение транспорта в таких городах, как Лос-Анджелес, Париж и Токио (кстати, в первой части действие разворачивалось в Нью-Йорке и Лондоне), вы полны решимости оседлать свой спортивный автомобиль или сверх-



скоростной мотоцикл и доказать конкурентам-тихоходам, кто тут главный, тогда Midnight Club 2 для вас. Если роль нарушителя ПДД не по душе, то можно сесть за баранку полицейской машины и под завывание сирен и красно-синее свечение "мигалок" отлавливать полуночных лихачей.

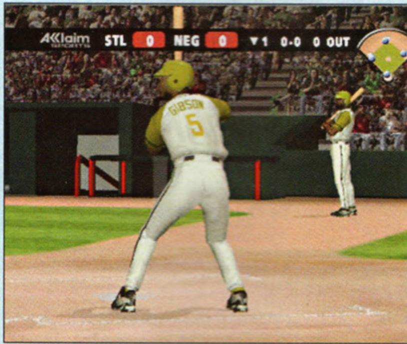
К перекочевавшим из первой части героям будет добавлено 12 новых персонажей и 12 свежих автомобилей. Увы, все транспортные средства так и останутся плодом фантазии дизайнеров и сценаристов, ибо боссы Rockstar Games поленились заключить договоры с ведущими производителями, хотя изначально ходили разговоры о покупке целого ряда дорогостоящих лицензий. Из остальных фич стоит выделить новый графический движок и значительно увеличенные размеры улиц.



All Star Baseball 2004

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Acclaim Entertainment
Разработчик	Austin Studios
Дата выхода	Май 2003 года

Сериал All Star Baseball в плане геймплея мало чем отличается от когорты бейсбольных симуляторов, выпускаемых другими компаниями. Но есть одна деталь, которая заставляет смотреть на этот сериал в несколько ином ракурсе. Если та же EA Sports постоянно закупает дорогие лицензии на использование в своих продуктах фамилии действующих спортсменов, то Austin Studios делает ставку на легендарных игроков давно минувших лет в своем так называемом "What if" режиме. В этом году в целях политкорректности разработчики присвоили статус звезд Major League Baseball семерым бейсболистам из Negro Leagues. Вот их имена: Lou Gehrig, Babe Ruth, Ty Cobb, Cal Ripken, Satchel Paige, Josh Gibson and Buck O'Neill.



Austin Studios не ограничилась списком стандартных обещаний: подтянуть графическую составляющую, наделить искусственный интеллект еще большей мудростью и улучшить игровой процесс. В игру будет включена полноценная опция онлайн-игр на специально созданном для таких целей сервере. Другая же новая фича должна понравиться болельщикам той или иной команды, ибо их родные стадионы программисты постараются смоделировать с максимально возможной точностью, а-ля арены "Лиги мечты" в FIFA Football 2003. Всего в All Star Baseball 2004 встретится 50 управляемых команд и 20 скрытых, в качестве бонусов за достигнутые победы, 200 вариантов форм и 75 стадионов.



High Heat Baseball 2004

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	3DO Studios
Разработчик	3DO Studios
Дата выхода	28 марта 2003 года

Из года в год 3DO Studios в марте месяце спускает со стапелей очередной эпизод сериала High Heat Baseball; на этот раз с цифрой 2004 в своем названии. Вот что говорит о грядущем творении своей компании исполнительный директор 3DO Studios Трип Хоукинс: "С полностью перестроенным графическим движком, новой анимацией движений, отснятых при помощи технологии motion capture, новыми режимами Career и Franchise игра станет самым мощным симулятором бейсбола в этом году".



Впрочем, себя не похвалишь - другие не... Лучше обратимся к фактам. Итак, нам сулят включить в проект не только высшую лигу, но и две лиги рангом ниже, продвинутый искусственный интеллект командной игры PC-оппонента, удобный интерфейс и богатое звуковое сопровождение: угрозы соперников, ободряющие крики болельщиков и голос местного диктора, вырывающийся из динамиков стадиона.



Что касается новых режимов Career и Franchise, то здесь ничего необычного ждать не стоит. Как и во всех мало-мальски хороших спортивных симуляторах, вам разрешат вести трансферную политику: перезаключать контракты, покупать спортсменов из других клубов или же подыскивать свободных агентов. Зато следует обратить внимание на опцию Two-On-Two Showdown, где вы берете на себя управление питчером и кетчером и соревнуетесь с точно такой же парочкой, находящейся под контролем искусственного интеллекта игры.

MVP Baseball 2003

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Лето 2003 года



В прошлом году компания Electronic Arts предприняла неуверенную попытку пробиться на рынок симуляторов бейсбола, выпустив довольно средненький проект Triple Play 2002 от Pandemic Studios. Такое положение дел крупнейшего североамериканского издателя не устроило, и ответственное задание потеснить конкурентов в лице Acclaim и 3DO Studios было поручено EA Sports. Те же, в свою очередь, не стали мудрствовать лукаво: взяли за основу графический движок от Madden NFL 2003, прикрепили к нему самые удачные куски кода из NBA Live 2003, приспособили сию гремучую смесь для бейсбольных нужд и анонсировали на лето выход своего нового продукта - MVP Baseball 2003.



Помимо красивой графики, главной изюминкой игры должен стать новый способ управления питчерами (это такие жилистые парни, подающие мяч). Во время броска специально сконструированный движок по обработке данных будет в мгновение ока с поразительной точностью просчитывать скорость и смещение траектории полета мяча, точное местоположение точки в зоне удара (так называемый "дом"), а также скорость и траекторию движения биты отбивающего. Дабы MVP Baseball 2003 минимально отличался от реальной игры в бейсбол, разработчики в качестве консультантов пригласили пятерых спортсменов Major League Baseball: Эрика Чавеза (Oakland Athletics), Тории Хантера (Minnesota Twins), Трота Никсона (Boston Red Sox), Тодда Пратта (Philadelphia Phillies) и Тима Хадсона (Oakland Athletics). Роль комментаторов отведена Дуэйну Кьюперу и известному по своим выступлениям за команду San Francisco Giants Майку Крюкову.

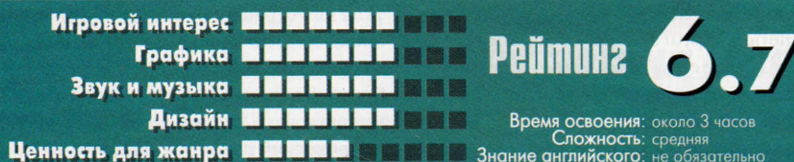


NASCAR Thunder 2003

Леонтий Тютелев

Лишенец

Жанр	Автосимулятор
Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разработчик	Tiburon Studios http://www.tiburon.com
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-IV 933, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.ea.com/easports/platforms/games/thunder2003/pccd.jsp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2916.html
Смотри на диске	Скриншоты



Мы привыкли относиться снисходительно не только к портированным с приставок аркадным гонкам, но и играм, которые называются на консолях симуляторами. Похоже, что некоторые разработчики теперь снисходительны именно к симуляторам на ПК...

И подали пример уважаемые EA Sports, которые до настоящего времени не были замечены в каких-либо нечистых играх с выпуском своих новых творений. Американские издатели совместно с командой разработчиков из Tiburon Studios представили ценителям компьютерных автосимуляторов переведенную в формат ПК, очень успешную на консолях игру под названием NASCAR Thunder 2003.

Отметим две вещи. EA Sports уже выпускали сим НАСКАРа на PC – проект назывался NASCAR Heat и ровным счетом ничего особенного собою не являл. И второе – серия NASCAR Thunder считается одним из самых успешных имитаторов на абсолютно всех консолях.

Теперь осталось задаться вопросом – действительно ли EA Spots бросают перчатку тандему Sierra/Papyrus или...

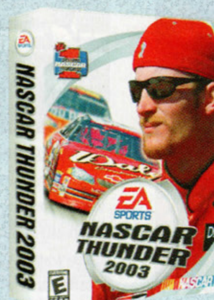
Ехали китайцы – потеряли яйца

После ролика, в котором действующие и наиболее популярные лица The Winson Cup отдают почести EA Sports, признавая, что те по-прежнему "в игре", мы попадаем в вылизанное и отполированное затем до непередаваемого блеска основное меню. Следуя моде, которую когда-то давно, еще в прошлом веке, установила игрушка NASCAR Racing (помните такую?), все игровые опции скромненько располагаются в левой части экрана, а на пустующее место справа выводится остальная информация. Сразу создается атмосфера больших "овальных" гонок.

Вот такая она, серая масса американских болельщиков



Теперь давайте ознакомимся с доступными опциями. Причем оговорюсь сразу, по ходу дела я буду сравнивать настоящий релиз с тем, что появился в конце прошлого года для многочисленных консолей. Так, для полноты картины, как говорится. А выводы мы сделаем в конце этого материала.



Из игровых режимов нам доступны: тренировка, Quick Race, Season и Multiplayer. Согласитесь, не густо. Причем опцию сезона можно смело считать размноженным режимом быстрой гонки, ибо здесь все происходит точно так же, только на разных треках. Все та же тренировка, квалификация, разминка и гонка. Мультиплеер – он и в Африке мультиплеер. А вот в России, если речь идет о НАСКАРе, он вряд ли кому интересен, поэтому можно эту опцию смело проигнорировать. Перед началом сезона вам позволят выбрать себе пилота, машину, установить некоторые правила и определить понравившиеся для первенства треки. Либо оставить все 24 этапа Кубка. Это все, что касается режимов. Я слегка обескуражен и расскажу вам о том, что "творится" в приставочной версии игры, чтобы обескураженными оказались вы.

Естественно, быстрая гонка и сезон есть и тут. Но они играют далеко не столько важную роль, как на компьютерной версии, так как им на подмогу в любой момент могут прийти следующие вещи.

Во-первых, режим карьеры. По сути, для приставочников EA Sports создали упрощенный режим менеджера. Игрок волен заниматься многими интересными вещами. Помимо выступлений в шкуре пилота, счастливый обладатель приставки может нанимать и увольнять персонал, вести переговоры с потенциальными и существующими спонсорами, расторгать и заключать договора, заниматься стратегией и тактикой предстоящей гонки. Делать это разрешено на протяжении аж двадцати сезонов. Причем вовсе не обязательно постоянно принимать участие в Гран-при. Если игрок желает сосредоточиться на функциях менеджера, то компьютер просимулирует результаты заездов, исходя из реальной силы и подготовленности команд. Сложно ли было для такой конторы, как EA Sports, создать режим карьеры и в ПК-версии? Сомневаюсь, что да. Но уверен в том, что у господ "спортсменов" возникли большие сомнения в целесообразности такого поступка.

Во-вторых, поклонникам НАСКАРа разработчики в версии для консолей предложили интересный режим "сценариев", где игрок мог оживить в своей памяти все наиболее драматичные моменты истории НАСКАРа и, конечно же, принять в них участие. Перекроить, так сказать, ход ис-

Вид от первого лица. Будем справедливы – выполнен безупречно!





Презентация гонки. Красиво, волшебно, и трибуны хороши...

тории на свой лад. По неясным причинам этому режиму места в компьютерной версии не нашлось...

Пункт номер три. Школа обучения езде по овальным кольцам. На приставках вы можете выбрать понравившегося гонщика из ряда предложенных и вместе с ним пройти несколько полезных уроков, чтобы затем сдать тесты на "профпригодность". Последний момент – функция создания собственного автомобиля с удобным, как отмечается, интерфейсом.

И вот всего этого, уважаемые, в PC-версии игры NASCAR Thunder 2003 нет! И все это навевает на удручающие мысли касательно отношения товарищей EA Sports к рядовому любителю симуляторов на персональном компьютере. Или же касательно ситуации на рынке ПК-симов в целом. Скажите, есть ли у NASCAR Thunder 2003 конкуренты сейчас? Даже когда игра предстает в таком, простите за выражение, кастрированном виде? Нет. И все тут. Поэтому разработчики вполне могут позволить себе при портировании проекта запросто лишить игру нескольких, безусловно, интересных опций.



Физика

Поплакали, и хватит. Теперь необходимо выяснить, не случилось ли какого-нибудь досадного казуса при воссоздании оригинальной физической модели игры. Ведь если так, то судьба дальнейших продаж проекта оказывается под угрозой. И в EA Sports об этом отлично знают!

Для начала надо определиться со своими способностями как пилота. Для этого отправляйтесь в специальный режим тренировки, где, отключив все опции, в гордом одиночестве катайтесь по любой трассе, сравнивая свои результаты с лучшим временем и анализируя ощущения от пилотирования мощного кузовного болида. Если все в порядке, смело шагайте дальше с отключенными "подмогами". Хотя, в принципе, такие функции, как, например, ABS, можно смело оставить включенными. Даже если у вас есть хорошая рулевая установка, вы очень нескоро сможете почувствовать момент начала блокировки колес. Отключите потом – когда будете с игрой окончательно "на ты".

Поведение на трассе болида показалось вполне правдоподобным. Спины возникают, когда им положено. "Кривой" сход-развал дает о себе знать на прямых, но "железобетонно" держит машину в затяжных профилированных виражах. Пущего реализма добавляет игре прекрасно реализованный вид от первого лица. Такого качества проработки симуляторы НАСКАРа еще не знали. На высоких скоростях машина начинает слегка рыскать, и управлять с помощью цифровых контроллеров становится совсем неудобно. Для NASCAR Thunder 2003, конечно же, наиболее предпочтительным вариантом является рулевая установка.

Модель повреждений проигрывает той, что была воссоздана господами из Papyrus в NASCAR Racing 2002 Season. Кузов мнется несколько неестественно, а уж знаменитых "разборок" машин на части при массовых авариях не наблюдается и вовсе.

Количество настроек удовлетворит даже искушенного автомобильного гурмана – здесь жаловаться не на что.

Ободранный НАСКАР

Графика лично у меня оставила двойственное впечатление. Возможно, тут также имеют место быть огрехи "странного портирования". Возьмем модели автомобилей. Придраться абсолютно не к чему. Блестят, как лакированные сапоги, обладают отличными текстурами и большим количеством полигонов в моделях. Добавьте сюда упомянутый вид от первого лица. Картинка получается очень оптимистичная. Презентация Гран-при – в лучших традициях EA Sports. Толковые комментаторы, эффектные ракурсы на стадион и толпы радующихся болельщиков. Однако вскоре становится заметно, что, например, болельщики выполнены в явно "экономичном" режиме. Размазанные и невнятные тела. Окружающая среда также местами отличается непохвальным аскетизмом. Визуальных эффектов не так много, как хотелось бы, а реализация полотна однозначно проигрывает творениям Papyrus.


Как-то немного неестественно помята наша машина

Зато очень напористо и сочно звучит мотор. Сначала даже не обращаешь внимания на то, что этот злобный рык выполняет отвлекающий маневр, – игрок не замечает, что в целом звуковая палитра достаточно скромна. Тоже издержки портирования?..

Остается лишь подвести итог, который никак нельзя назвать положительным. EA Sports проявили наплевательское отношение к компьютерной публике, выпустив на наш с вами рынок симулятор "колбасных обрезков". NASCAR Thunder 2003 – цельный и сбалансированный на приставках, при портировании вмиг лишился многих своих достоинств, превратившись в достаточно средний игровой продукт со сносной графикой, не более чем нормальным звуком, бедными игровыми возможностями и разве что боеспособной физикой.

Уделять ли внимание такому проекту – решать вам. Мы лишь объективно раскрыли перед вами все карты и, возможно, помогли сделать правильный выбор.

P.S. А у Жилина есть "дримкаст"... Неужто пора бежать за вторым PlayStation?



Tennis Masters Series 2003

Владимир Чаплыгин

Безоговорочный лидер

Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Microids http://www.microids.com
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.masters-series-videogame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2917.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

В марте прошлого года на персональном компьютере появился порт консольного хита Virtua Tennis (стоить заметить, что оригинальная игра вышла на ныне покойной приставке Dreamcast аж летом 2000-го!). За прошедшее с той поры время было выпущено лишь два теннисных симулятора (Roland Garros 2002 и FILA World Tour Tennis), но не один из них так и не смог допрыгнуть до высоты, установленной разработчиками из Sega Sport. Оставалось надеяться на парижскую компанию Microids, которая год назад дебютировала на ниве спортивных симуляторов с проектом Tennis Masters Series.

Как видно из графы с итоговым рейтингом, французы не только смогли дотянуться до той самой непреступной высоты, но и переместили планку на пару делений вверх.

Работа над ошибками

Год назад первая часть Tennis Masters Series (думаю, нынешняя цифра 2003 - это намек на то, что разработчики в ближайшее время не собираются отказываться от своего проекта и готовы поставить выпуск сериала на поток), несмотря на красивую графику и лицензию от ATP, не снискала большой популярности по двум основным причинам. Во-первых, матчи на корте шли чересчур медленно: после мощных подач мячи неспешно летели к цели, а теннисисты, словно нехотя, передвигались из одной части корта в другую. Во-вторых, отсутствовали реальные спортсмены.

К сожалению, прикупить лицензию на право использовать настоящие фамилии Microids так и не удалось. На корт по-прежнему выходят загадочные незнакомцы. Зато программисты доказали, что просчеты со скоростью игры в их дебютном творении были всего лишь недочетами, присущими дебютному проекту.

Великолепная восьмерка

Удобное управление из предыдущей части осталось не тронутым. Стрелки отвечают за движения, а четыре вида удара (плашмя, резаный, топспин и свеча) привязаны к кнопкам, расположенным на левой части клавиатуры. Впрочем, стандартную раскладку всегда можно поменять в специальном меню.

Концепция игры тоже не поменялась ни на йоту. Изначально у вас есть два пути: либо выбрать какого-то теннисиста из заранее заготовленных, либо лезть в свежеиспеченную опцию Create player, где вручную или на основе цифровой фотографии вы создаете спортсмена по своему образу и подобию, распределяете по различным параметрам сто очков опыта, после чего отправляете питомца на соревнования.

Независимо от выбранного пути, вы все равно стартуете с 67-й позиции в рейтинг-листе. Если вы желаете пробиться на финал серии “Мастерс” в шанхайском New International Expo Centre, то должны успешно выступить на девяти промежуточных этапах. Пробились за это время в восьмерку сильнейших? Тогда милости просим принять участие в итоговом турнире.

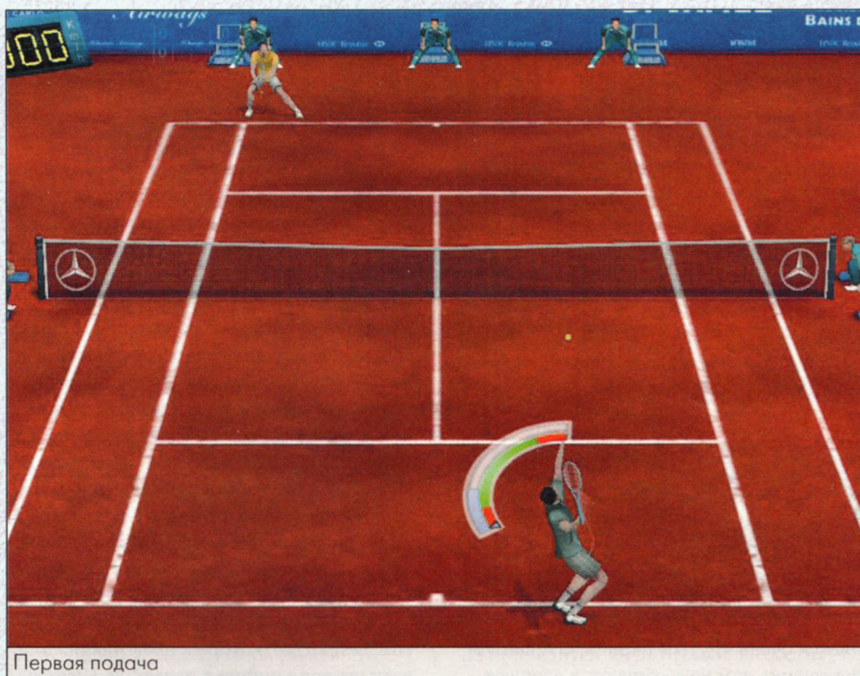
Все представленные в Tennis Masters Series 2003 корты можно разделить на три вида: грунтовое покрытие (Монте-Карло, Рим, Гамбург), травянистое (Индиан-Уэллс, Майами, Торонто) и искусственное (Мадрид и Париж). После перехода с одного вида корта на другой, подмечаешь, что за прошедший год движок научился грамотно моделировать физику игры. Поединки на быстрых и медленных кортах отличаются друг от друга как небо и земля. Абсолютно разные скорости (не только полета мяча, но и передвижения теннисистов), непохожие отскоки и, как следствие, варьирующаяся тактика.

Усталость не в радость

Еще одно примечательное нововведение – это появление помимо постоянных навыков (они растут или уменьшаются лишь с изменением места в рейтинг-листе) динамической полоски, символизирующей во время матчей усталость вашего подопечного. Иногда попадаются соперники, которые пусть и сдают первый сет, но зато выматывают вас до потери пуль-

У пары Колуев-Кастилло осталось больше сил

Иван Колуев крупным планом


Первая подача

Между прочим...

Знаете ли вы, что одну из самых первых игр можно смело зачислять в касту теннисных симуляторов? В 1958 году на свет появилась забава по имени Tennis for Two. Сотрудник "Брукхейвенской национальной лаборатории" Вильям Хигинботэм при помощи осциллографа, аналогового компьютера и самодельных джойстиков, если можно так называть бандуры с размером с силикатный кирпич, создал первый теннисный симулятор. На экране осциллографа была изображена большая горизонтальная линия, символизировавшая корт, посреди которой находилась небольшая вертикальная линия, обозначавшая сетку. Игроки попросту перебрасывали друг другу мяч (просчетом траектории занимался огромный аналоговый компьютер) через виртуальную сетку. Никаких очков и прочих соревновательных элементов тогда еще не было. Заставка Tennis Masters Series 2003 великолепно демонстрирует разницу между технологиями образца середины XX и начала XXI века.

са. В следующих сетах, когда их полоска усталости значительно длиннее вашей, такие хитрецы разносят вас в пух и прах и в итоге проходят дальше, а вас оставляют у разбитого корыта. Впрочем, в такой тактике есть свои прорехи. Если вы видите, что у соперника осталось больше сил, то без боя подарите ему его подачу, а на своей – хорошенько погоняйте здоровяка дальними ударами с линии. Пусть вы и проиграете два гейма, зато в плане усталости вы поравняетесь или даже уйдете вперед.

Убойная статистика

Главным козырем игры является современная графика. В этом компоненте проект на равных может спорить с продукцией канадской компании EA Sports. Обратите внимание на скриншот, где камера крупным планом демонстрирует нам задумчивое лицо Ивана Колуева. Чего только стоят его глаза? А как здорово смотрится бородка? Кажется, что каждый волосок аниматоры моделировали как отдельный объект. Однако лица лицами, а создателей движка следует похвалить и за неплохую прорисовку зрителей на стадионах. Не знаю как вам, но по мне пусть публика будет представлять собой неказистые трехмерные модели, а не двухмерные фанерные мишени, как это бывает на дальних планах большинства спортивных симуляторов. Плюс отдельные дифирамбы следует пропеть за классное освещение корта. В зависимости от времени, когда стартует матч (полдень, пять часов вечера или поздний вечер) и вида покрытия, тени от трибун, соревнующихся теннисистов и обслуживающего персонала падают на корт особым образом.


Такие пушечные удары не берутся

Далеко ли ушли технологии Tennis Masters Series 2003 по сравнению с предыдущей версией? Ради интереса предлагаю вам сравнить сухую статистику из двух пресс-релизов. На модель одного теннисиста расходуется шесть тысяч полигонов против трех тысяч в прошлом году. Если раньше на прорисовку стадиона тратилось пятнадцать тысяч полигонов, то нынче двадцать пять тысяч. В Tennis Masters Series применялось всего лишь шестьдесят движений, отснятых при помощи технологии motion capture, теперь их стало ровно пятьсот штук.

Актерское мастерство и зрительский феномен

Мимика лиц во время коротких вставок просто бесподобна. Во время матчей находится место и скрытым ухмылкам, и яркой неподдельной радости, и забавным сценам, когда в глазах соперника можно легко увидеть два огромных вопросительных знака, а так же чувству огромной досады, перемешанному с горечью поражения. Все эти маленькие триумфы и трагедии подкреплены звуками переживания трибун. Публика настолько непостоянна, что еще недавно удачные действия она встречала бурными аплодисментами, а спустя некоторое время осуждает ошибки громкими ахами и охами, среди которых иногда могут проскользнуть и возмущенные свисты.

Вы удивитесь, но трибуны частенько заводят вашего соперника. Минуту назад он казался полностью обреченным человеком, которого попросту осталось дожать. И вдруг под нарастающие аплодисменты аутсайдер непонятно откуда выискивает скрытые резервы и берет вашу подачу. Трибуны заводятся еще сильнее, и противник из доходяги превращается в сущий ураган. В пору во весь голос кричать караул. Что это? Если честно, я провел с Tennis Masters Series 2003 более десятка часов, но так и не смог понять, какая причина столь сильно влияет на противника. Лично мне кажется, что во всем виноваты зрители. Хотя, может быть это не специальная фича, а попросту следствие расслабленности, которая выливается в удачные действия соперника, а публика здесь не причем – болеет за сильнейшего и в ус не дует.

В полку монополистов прибыло?

В настоящий момент на персональном компьютере ниша футбольных, хоккейных и баскетбольных симуляторов прочно занята продукцией компании EA Sports. И только большей теннис пока еще не является вотчиной "спортсменов". Microids в этом жанре заняли прочные позиции, и, как кажется, не собираются их никому уступать. Достойных конкурентов у французских разработчиков пока не наблюдается. И если к следующему сезону серия обзаведется полноценной лицензией, мы вправе будет говорить об установившемся стандарте.

90 километров в час - не ахти какой результат



Всегда мечтал выйти на такой корт-красавец

Л.Тютелев

Тормоза придумали трусы

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com
Разработчик	Pitbull Syndicate http://www.pitbull.co.uk/
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.pitbull.co.uk/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3103.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: около 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Все читатели помнят, как нелюбима была в нашем журнале серия игр под общим логотипом Test Drive. Как авторы журнала поливали каждый новый проект грязью и вполне заслуженно ставили ему очень низкие рейтинговые баллы. Что делать, старые "тест драйвы" действительно были кривы, косы, не особо нарядны и при этом ужасающе примитивны по содержанию.

И вот, когда в редакции сообщили о состоявшемся релизе нового TD, я, признаюсь честно, не мог сдержать презрительной ухмылки, нацеливаясь в очередной раз прокатиться по игрушке на мощном паровом катке. Ну, хоть ты тресни, не верилось в то, что товарищам из Pitbull Syndicate удастся завоевать симпатии консерваторов PC-рынка своей очередной аркадой. Пускай себе выпускают консольные версии! Чего они снова на ПК лезут?..

А, может, неспроста?..

Сюжетные линии

Интерфейс вполне традиционно для Pitbull Syndicate выполнен оригинально и немного небрежно. Количество доступных опций невелико, а игровых режимов – и вовсе кот наплакал. Наиболее играбельный тот, что под таинственным названием underground. Неужели нас снова посадят в шкуру засланного полицейского, отдав приказ вывести на чистую воду очередную американскую мафию? Ничуть, все гораздо прозаичнее, но, тем не менее, интересно.

Наш герой, зовут которого интернациональным именем Денис, по сути, является очень крутым парнем. О прошлом персонажа нам не сообщают, а вселяют в его шкуру в тот момент, когда к нему в телерадиоэфир врывается какой-то слащавый делец. Оказывается, они были шапочно знакомы. Оба имеют непосредственное отношение к автомобилям. Оба – хорошие гонщики. Слащавый просит Дениса покататься на его машинах, как бы за его команду. За что обещает некисло башлять зеленым ловандосом и периодически подкидывать новые автомобили. Денис соглашается, когда понимает, что парень не шутит и готов выполнить свои обещания. "Я самый крутой!" - примерно так завершает беседу Денис. "Ну вот и отличненько!" - подхватывает слащавый, и путешествие начинается.



Надо сказать, что богатый дружок теперь ни на шаг от нас не отступит. Он будет проникать в радиотелеэфир перед каждой гонкой, давая ценные напутствия и требуя занять определенное место. Реплики его довольно-таки прикольны и ненавязчивы. В эфир любят вторгаться и наши соперники, которые очень даже неплохо оживляют игровой процесс. Они лезут в портативный телевизор Дениса и перед гонкой, и после нее, и, что самое интересное, во время. Больше всего любят комментировать обгоны, выдавая каждый по несколько язвительных фраз, общее содержание которых сводится к тому, что, дескать, ты, Денис, мега-отстой и мы тебя сделаем. Впрочем, позже находятся и симпатизирующие личности. Будет также одна женщина по кличке Лиса Люкс (вот такая вот люкс-лиса), которая в нас влюбится и будет всячески домогаться (на трассе и вне). Правда, подробностей любовного романа не сообщают. А жаль. Было бы еще интереснее.

Так выстроен игровой процесс в новом Test Drive (который неожиданно для всех потерял цифру в названии. Интересно, а следующая часть снова получит приставку "два"? Клонирование клонов?). Мне прием разработчиков однозначно пришелся по душе. Проведена грамотная персонализация всего игрового контингента. К десятой гонке мы знаем друзей и врагов в лицо. Находимся, так сказать, в теме. В свете очень динамичного и непредсказуемого игрового процесса реплики оппонентов выглядят уместно, вполне естественным образом добавляя в наше сознание мотивации. К тому же, по игре весьма интересно наблюдать за тем, как неспешно развиваются отношения между героями. Атмосферно получилось. Хвалю.

Маленькие и большие хитрости

Думаю, все вы отлично понимаете, что вовсе не из-за анимированных и говорящих персонажей так понравилась очередная игра серии Test Drive. Дело в том, что за время прозябания на платформен-

Ночной Токио без преувеличений красив...





ном рынке Pitbull Syndicate чему-то научились. Не зря же на приставках вовсю гремят такие истинно драйверские проекты, как, например, Gran Turismo и Driver. Если хочешь выжить в жестоком консольном мире, где гоночных аркад больше, чем игр жанра стратегий на ПК, надо реально стараться. Постоянно улучшать свое мастерство. И вот мы видим плоды работы некогда незадачливых программистов. И плоды эти лично меня впечатляют. Скажу честно, в Test Drive было интереснее играть, нежели в последний Need For Speed. Даже несмотря на то, что графика в TD не столь выдающаяся и при этом гораздо сильнее тормозит! В чем дело? Надо попробовать разобраться.

Во-первых, конечно же, машины. Помните, как вели себя автомобили в играх TD конца девяностых? Ага, правильно, как непонятные утюги, способные быстро разгоняться и резво поворачивать. Что изменилось по сравнению со старыми играми в новой? Машины приобрели индивидуальность. Да-да! Можете проверить самостоятельно. Теперь вы должны выбирать себе на предстоящую гонку не самую мощную и самую быструю "тачку", а тот автомобиль, который наилучшим образом подходит для конфигурации трассы и плотности движения. Например, катаясь в Сан-Франциско, я практически никогда не использовал тяжелые, многолитровые muscle cars, отдавая предпочтение чуть менее мощной, но великолепно управляемой Toyota Supra (которая, кстати, является практически полной копией автомобиля из популярного фильма "Форсаж"). Периодически я перебирался на страдающую явной избыточной поворачиваемостью, но такую зажигательную AC Cobra. Но на последнем участке победа никак не желала идти в мои руки, и пришлось вновь пересесть на надежную "Супру". Итог – первое место. Что касается остальных машин, то и их характер разработчиками передан вполне достоверно для аркады. И отличаются машины не только динамикой и длиной тормозного пути, а вполне реально – характерами. Одно удовольствие менять их по ходу игры. Впрочем, как уже говорилось, это не всегда целесообразно.

Второй момент, который самым непосредственным образом влияет на количество часов, проведенных игроком за произведением, – дизайн трасс и сила искусственного интеллекта. Обратимся к первому пункту.

Дизайн. Тут надо начать с того, что девяносто пять с половиной процентов треков не кольцевые! Отлично! Какие еще фичи? Трассы проложены по реальным городам (Сан-Франциско, Лондон, Токио, Монте-Карло) и, соответственно, по настоящим улицам. В силу этого их конфигурация постоянно меняется. Вы ехали по широкому хайвэю и вдруг сворачиваете в тесные улочки. Виражи – вообще вещь непредсказуемая. Игрок постоянно мечется между встречной полосой и обочинами. Одним словом, скучать не приходится. Ведь этому способствует игровой принцип TD – "газ до отказа" или "тормоза придумали трусы". Если вы будет стремиться к идеальным траекториям и минимальному числу аварий, то, возможно, очень скоро замрете на обочине, израсходовав отведенный лимит времени. Здесь надо нестись, лавируя в тесном городском потоке и принимая решения на лету. Мне такое положение вещей напомнило вторую часть незабвенного Midtown Madness. Помните, эту безумную игру? Специально под такую идеологию заточена физическая модель поведения машин городского трафика. При контакте с автомобилем игрока они, как картонные декорации, взмывают в воздух и эффектно разлетаются, создавая видимость жуткой автокатастрофы. Сначала вы будете избегать таких ударов, а затем научитесь их использовать с минимальным вредом и даже пользой для дела. Фактически прямолинейному движению игрока в TD мешают только деревья да оградительные столбцы на трассах. Еще отбойники. Как вы будете их ненавидеть!

Очень, очень хитро авторы игры реализовали поведение оппонентов. С одном стороны, все вполне естественно: все друг друга обгоняют и догоняют. Как в жизни. Но, проведя подряд несколько гонок, я почуял неладное. Просто в девяноста пяти с половиной процентах схожих по духу аркад после нескольких гонок игрок постигает суть творения и начинает безудержно "рвать" оппонентов. Тут такого не происходит. Как я ни тужился, так и не смог ни разу оторваться от противника! Но даже не это главное! Оппоненты не могут оторваться от игрока! Получается двойное читерство! Когда вы рядом, противники словно подзаряжаются энергией! Они начинаю лихо рассекать встречный поток, круто вваливаться в повороты и "делать" игрока справа. Начинается бескомпромиссное аркадное рубилово. Ок. Мы врезаемся, улетаем на обочину и теряем, по меньшей мере, десять секунд времени. И что вы думаете? Старт, проходит от силы семь секунд, и все пять противников – уже тут как тут. Мы их догнали. Месиво начинается сызнова.



Полиция в игре на редкость лояльна. Ловит редко, а если поймает, то через несколько секунд отпускает, даже не попросив за это взятку...

В принципе, можно было бы обвинить разработчиков в нечестной игре, но сделать это, увы, не получается! Благодаря такой циничной хитрости вы всегда находитесь в самой гуще событий! На протяжении целого заезда жутко интересно, и итоговый результат мы получаем только за несколько сотен метров до финиша. Такая вот находка!



Красавец "Корвет" свидетельствует о высокой проработке кузовов автомобилей

Приятное удивление

Напоследок совсем немного слов о графике и звуке. Звук можно условно поделить на две диаметрально противоположные крайности. Первая не шибко хороша – эффекты. Бедновато для современного уровня. Не понравилось. А вот музыка очень даже ничего. Много известных и не очень композиций – от электроники и рэпа до рока. Ездить под них приятно.

Графика. Требовательна к железу и, в принципе, достаточно симпатична. Очень неплохо проработанные модели автомобилей, разнообразные эффекты и достаточно интересный окружающий мир...

В целом, самый свежий Test Drive произвел очень положительное впечатление. Игра хорошо сбалансирована, интересна и весьма динамична. От монитора оторваться сложно.

Никто не ожидал от TD такой прыти. Все приятно удивлены. Рекомендуем.

Reckless

Drome Racers

Гость. Просто гость из будущего

Издатель	EA http://www.ea.com
Разработчик	EA http://www.lego.com/eng/interactive/default.asp
Жанр	Футуристические автогонки
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 933, 256 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.lego.com/eng/interactive/product.asp?Title=Drome+Racers&Code=PC
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2681.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: около 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



***Drome Racers** - это весьма необычная футуристическая аркада. Необычная чем? Тем, что в фантазиях своих разработчики были достаточно скромны, и их игровая концепция имеет точки соприкосновения с реальной жизнью, что для аркады по мотивам будущего - вещица, скажем прямо, редкостная.*

Когда в предстартовых роликах замаячила надпись LEGO, настроение немного изменилось. Конечно, была игра LEGO Racers - вещь не совсем отстойная, но, знаете ли, несколько в ломак тратить холодный зимний вечер на тестирование игры для малолетних. Кайф от этого, прямо скажем, сомнительный. Все равно, что решать сборник задач для выпускников третьего класса начальной школы и гордиться своим интеллектом. Но судьба - вещь непредсказуемая, и в очередной раз выкинула финт ушами. Судьба, как водится, распорядилась по-своему. Вместо опостылевших развлечений для зеленых юнцов она подкинула замысловатый проект про будущее, в котором нет места мягким дураковатым ударчикам и плоским глумливым по содержанию бонусам, зато много грамотного боевого действия, идеальных траекторий и высоких скоростей. Drome Racers развивает успех Hover Ace. Но делает это, естественно, своими методами.

Трое в лодке, не считая игрока

Разработчики игры, неоригинальные в своем желании предугадать как-это-будет-реализовано-в-TOCA-Race-Driver, придали колорита основному меню, сделав его как бы интерактивным. У нас три помощника. Первый похож на терминатора в отставке, который к тому же увлекается музыкой Элвиса Пресли. Парень стоит в блестящей кожаной куртке, на голове у него стоят волосы, и в любой момент времени он готов помочь игроку ценным советом по управлению машиной или же абсолютно безвозмездно предоставить неограниченное время для тренировок. Симпатичная девушка, прикинутая как поклонница экстремальных видов спорта и постоянно делающая вращательные движения животом и бедрами, заведует здесь гоночной частью. В ее ведении список доступных первенств, открытых автомобилей и всевозможных усовершенствований для них. Ну, а наш третий помощник - типичное завершение стандартной игровой компании, в детстве - ботаник, в отрочестве - задумчивый тип, в студенчестве - любимый студент странного профессора-физика, а ныне - продвинутый ответственный за техническую часть (помогает загрузиться или сохраниться) несколько странноватой и отчужденной от общества наружности. В компании этих людей мы будем проводить нашу звездную карьеру, которая по совместительству является основным игровым режимом в Drome Racers.

Нерядовой чемпионат

Разработчики проявили нерядовую смекалку в ходе создания формулы чемпионата. Они не стали копировать под кальку стандартные идеи, и предложили нам нечто новое. Так, каждому кубку предшествует квалификация, которая представляет собой мини-чемпионат по дрэг-рейсингу. Под нами - чудо-



Это "кольцевой" болид. Машина с наиболее "затупленным" управлением. Почему-то склонна закидывать зад при прохождении затяжных виражей. Имеет явную избыточную поворачиваемость, из заноса выходит неохотно и с большой потерей скорости



Оцените проработку этого багги. На таком не стыдно показаться на любом пляже!

дрэгстер будущего, который развивает невероятные ускорения. По результатам этого соревнования определяется поул-позиция в первой гонке сезона. Если пропускаете квалификацию, откатываетесь на последнее место. В последующих гонках преимущество будет иметь тот, кто показал лучшее время в предыдущей. Честный расклад. Есть еще небольшое вкрапление и общий ход карьеры. После того, как вы одержите ряд побед, какой-нибудь соперник обязательно предложит вам сойтись с ним в честном бою. Таких поединков будет несколько.

По ходу дела вам необходимо будет апгрейдить свои автомобили... Ну, а дальше все почти стандартно.

Несмотря на футуристическую направленность Drome Racers, транспортные средства, участвующие в гонках не поразят ваше воображение неземным дизайном и невероятными динамическими возможностями. Фактически, это привычные автомобили, внешность которых изменена, согласно пожеланиям разработчиков проекта. Классические формы, одетые в оригинальные одежды. А точнее - раздетые. Кузовных панелей на автомашинах мало, приходит на ум сравнение с мотоциклами, в которых техническая начинка аппарата нередко служит важным элементом дизайна. Но смотрятся модели машин восхитительно. Многополигонные каркасы щеголяют очень качественными и красивыми текстурами. Когда автомобиль демонстрируют крупным планом, он выглядит особенно хорошо. Им просто начинаешь любоваться.

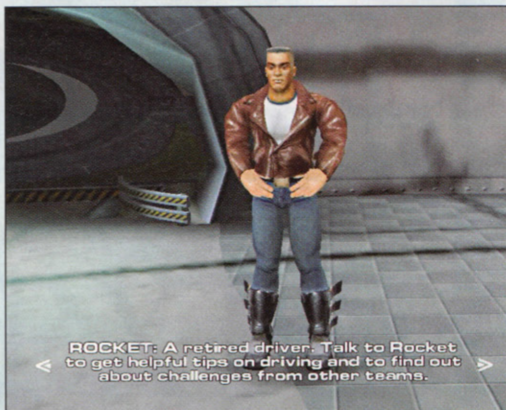
Авто различаются и с технической точки зрения. Тут есть кольцевые машины, которые непросты в управлении и постоянно держат игрока в напряженном ожидании какого-нибудь подвоха. Есть багги будущего, которые послушны, предсказуемы и ложатся в контролируемый занос. Трассы для каждого класса автомобилей свои.

Отложите ваш кармультук, сэр!

Как уже говорилось, Drome Racers удачно сочетает в себе гоночный и военный элементы. Вооружение вам выдают непосредственно на трассе. На некоторых участках дороги стоят ряды бонусов, которые подхватывают на лету участники соревнований для того чтобы, распаковав, обнаружить там нечто для себя полезное, что можно пустить вдогонку лидеру или же чем можно на время повысить свои характеристики. Надо признать, что набор приятных неожиданностей весьма стандартен. А запомнился лишь бонус, который на время делает автомобиль парящим над поверхностью трасы крафтом. Все происходит очень забавно. Машина отрывается от трека, колеса выворачиваются, создавая некое подобие реактивных сопл, и мы, развивая большую скорость, плавно уходим в отрыв. Когда режим полета заканчивается, колеса плавно возвращаются в исходное положение, а мы совершаем мягкую посадку, тут же включаясь в земную войну.

Если попытаться сопоставить впечатления от военных действий в Hover Ace и Drome Racers, то картинка вырисовывается такая. Первый проект равным образом сочетает в себе гонки и пальбу, а вот второй тяготеет все же к мирному пути разрешения проблемы. Если вам не хочется палить налево и направо, есть реальный шанс уйти от преследователей за счет более качественного вождения. Вполне может получиться. Но будьте готовы к регулярным подаркам из-за спины. Кажется, что если бы не они, большая часть оппонентов отстала бы на полкруга.

Но в целом впечатление положительное. Машины и рулятся толково, и пострелять можно. Да и действия искусственного интеллекта заслуживают твердой "четверки". К тому же авторы снабдили трассы интерактивными препятствиями. Вас может встретить нехилый смерч, который кинет автомобиль на скалы. Будьте осторожны с разного рода электрическими приспособлениями (в голову почему-то упорно лезет слово ГРЭС). Шарахнут - мало не покажется. Ну, и далее - по списку. Весело одним словом ("неподецкки").



К этому парню сейчас лучше не приближаться, он очень, очень зол!



Наша помощница. На досуге она наверняка катается на скейтборде вместе с Тони Хоком



Одно из самых запоминающихся мест в игре - "психоделическая комната". Эти голубоватые огни к тому же двигаются по часовой стрелке

Будет интересно

Ну, а чем игра покорила безоговорочно, так это графикой. Есть в ней что-то особенное, какая-то тщательность прослеживается во всех решениях. Аккуратность. Все подогнано очень точно, цвета ярки, но не раздражают зрение, световые эффекты реализованы выше всяких похвал. Конечно, тут много красивейших текстур и отличных спецэффектов. Понравилась отчетливая индивидуальность трасс. Объекты повторяются только в редких случаях, не получается даже обвинить разработчиков в явном использовании одинаковых текстур. Короче говоря, планка графической проработки рядового представителя жанра футуристических гоночных аркад по-прежнему установлена весьма высоко.

Drome Racers - это умеренное новаторство при отменном качестве. Именно такое сочетание - прямой путь к успешным продажам. И пусть игровой процесс произведения чем-то уступает лучшим представителям жанра, а скорости не столь высоки, у игры всегда найдется пара-тройка заманчивых предложений для того, чтобы вы задержались у монитора на лишние пару часиков.



Monster Jam Maximum Destruction

Reckless_D

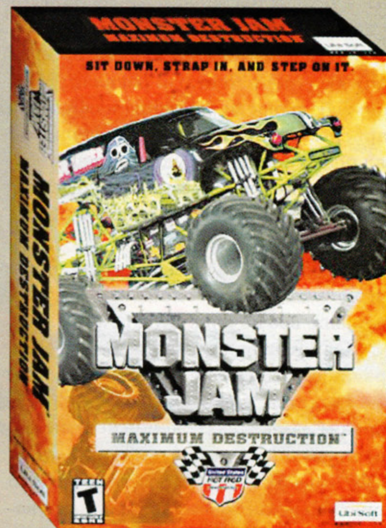
Большие боевые пятки!

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Ubi Soft http://www.ubi.com
Разработчик	High Voltage Software http://www.high-voltage.com
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 750, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://monsterjam.ubi.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3108.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.8

Время освоения: около 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Бум "джипомании" на компьютерах давно сошел на нет. И в это время разумно активизировалась компания High Voltage Software, которая в спешном порядке бросилась портировать на ПК свою, достаточно никакую даже по приставочным параметрам, игрушку Monster Jam, посвящена которая "корриде".

Нет, читатель, вовсе не настоящей испанской корриде, но мероприятию, по сути своей, весьма схожему с этой народной испанской забавой. Такие же тупые, большие, злые и агрессивные создания, как откормленные испанские коровы мужского пола, безбоязненно выясняют отношения друг с другом на предложенных разработчиками аренах.

Ликбез

В игре Monster Jam (кстати, название, имхо, больше сошло бы для какой-нибудь баскетбольной аркады а-ля NBA Jam) по разные стороны воображаемых баррикад стоят любимые американским народом автомобили биг-футы. Большие, так сказать, ступни. Для абсолютно безграмотного населения охотно поясню, что такое "большая ступня" в понимании американца. Это не часть ноги снежного человека, а в девичестве машина типа пикап или джип, над которой проводят хитрую пластическую операцию умные американские механики вроде Билла Джонсона. В итоге от автомобиля остается только кузов (да и тот раскрашивают в невероятные цвета, нередко приделывая к нему архитектурные излишества в виде гигантских рогов или зубов из папье-маше - для пущей агрессии). Кузов устанавливают на гигантскую раму, к которой приделывают колеса от легкого грузовичка типа "Белаз". Двигло, по понятным причинам, уходит в базу - куда-то под кабину пилота, для огромных колесиков требуются соответствующие амортизаторы. Устанавливают по нескольку стоек на сторону, но это слабо спасает, и получившиеся монстры величественно прыгают по трассам, пугая маленьких детей и заставляя с удвоенной энергией жрать поп-крон и продукцию компании "бургер кинг" больших американцев в разномастных бейсболках.

Ну, а в рассматриваемой игрушке под зазывающей вывеской Monster Jam авторы предлагают нам насладиться управлением многих и многих биг-футов, попутно круша все на своем пути и превращая в груду металлолома товарищей по несчастию "большой пятки".



Игра началась всего две секунды назад...

Как это устроено

Лихо проскочив презентацию разработчиков и издателей, мы попадаем в интерфейс, из которого на нас тотчас же обрушивается волна бушующей агрессии. Из колонок ломится стиль музыки - металл, резкая анимация опций и озвучка наших действий подливают масла в огонь. Игра словно громогласно заявляет: "Эй, чувак, твою мать, ну-ка не тормози, тормозить тут не надо, выбери-ка себе монстра по душе и вали в любой из режимов, где круши все подряд!!!" Что ж, настрой создается вполне грамотный. Надо приниматься за работенку.

Режимы такие. Выставочный матч и сезон. В каждом вы можете выбрать еще по три вариации. Где-то придется участвовать в death-match, где-то собирать бонусы, где-то заниматься какой-то еще, простите, хренью. Но все это нам по барабану, ведь лейтмотив игры - крушить все на своем пути, а в особенности собратьев по обществу "большой пятки" - господ на таких же, как и мы, биг-футах.



Братство "большой пятки" не знает пощады к своим братьям!

Как только заканчивается загрузка, есть около одной секунды, чтобы осмотреться и заметить, что со всех сторон, независимо от выбранного режима, на вас устремляются машины из чьего-то ночного кошмара. Ушастые, рогатые и зубастые биг-футы (представьте, в заставке еще говорится о каких-то лицензиях: разрешите нам купить лицензию на вашу лопоухую машину...) с резвостью голодной мухи оказываются около вашего авто и с агрессией мухи, с надеждой летящей в стекло, начинают колбасить ваш автомобиль! Вот это здорово! Вот это ребята! Остается мотать подобру-поздорову, на ходу придумывая спасительную тактику.

Выясняется, что локации вовсе не так малы, как казалось на первый взгляд. Дорогу себе можно буквально прорубать на ходу. Рекомендуется хватать все подряд бонусы и тут же использовать их на противниках. Если зазеваетесь хоть на пару секунд, враги не оставят от вашей машины и мокрого места - она просто горит в ярком пламени! Кстати, модель повреждения авто хоть и условна, но подходит для такого геймплея отлично. Отваливаются сразу большие части кузова, ломается глушитель и авто начинает изрыгать пламенные языки. Круто, одним словом, весело, но очень, очень тупо.

Жесткие темы

Осталось только поболтать немного о графике. Красиво, но морально устарело. Выглядит все как-то уж очень квадратно и непритязательно, а визуальные эффекты отдают уровнем пионеров приставочной индустрии. Похожее впечатление производит и звук. Истошно орет комментатор, колонки трещат от напора громких и грубых металлических гитар, скрежет железа и звук ударов успешно довершают романтический пейзаж.

Общество большой боевой пятки живет своей разудалой жизнью, а готовы ли вы к такому жесткому экспириенсу, я, честно говоря, не знаю.

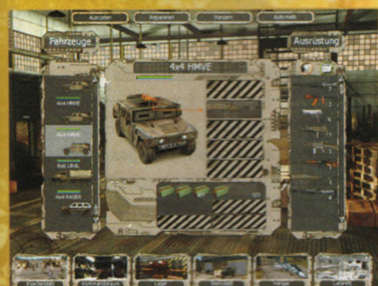
Я не готов.

3D–СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!



СОЛДАТЫ АНАРХИИ







- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...
...все богатство...
...и всю гордость...

...осталась только вера – ВЕРА В БУДУЩЕЕ!







WWW.RUSSOBIT-M.RU

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Владимир Чаплыгин

Затяжной прыжок

RTL Ski Jump 2003

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	RTL Entertainment / THQ http://www.rtl.de, http://www.thq.com
Разработчик	VCC Entertainment http://www.vcc.de
Требуется	Pentium II 366, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.skispringen2003.de
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3086.html
Смотри на диске	Скриншоты

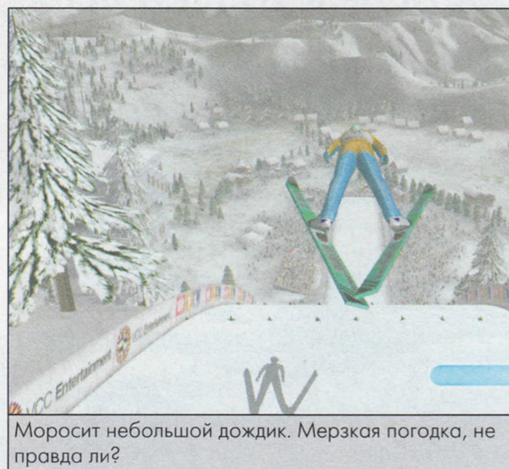
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.9

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Несколько лет назад небольшая немецкая компания VCC Entertainment создавала первую игру исключительно за свой счет. Сами понимаете, в те суровые времена говорить о графических изысках и высокой реалистичности геймплея было неуместно. Несмотря на любительский статус и жанровую специфичность проект довольно быстро нашел свою публику и в 2000-м году обрел официального издателя в Европе - компанию RTL Entertainment.

Финансовые вливания помогли разработчикам подтянуть визуальную составляющую игры, грамотно реализовать физическую модель поведения спортсменов (как во время скоростного спуска, так и во время полета) и завернуть сие действо в яркий наряд удобного интерфейса. Примерно по такой схеме создавались RTL Ski Jump 2001 и RTL Ski Jump 2002.



Моросит небольшой дождик. Мерзкая погодка, не правда ли?

В нынешнем году сериалу выпал счастливый билет. Мощные (по меркам немецких разработчиков) финансовые вливания издательской компании THQ дали шанс VCC Entertainment не только сохранить прежних европейских поклонников, но и покорить новую, куда более значительную, высоту - американский рынок.

A, B, C и D

Прежде, чем переходить к рассказу о тренировочных прыжках и режиме карьеры, замечу, что в главном меню поселилась загадочная опция Quiz. Обнаружив новинку, ваш покорный слуга без промедления занялся ее изучением.

Оказалось, что разработчики встроили в RTL Ski Jump 2003 эдакую копию забавы "Кто хочет стать миллионером". Но если в телепередаче эрудитам задают вопросы из различных областей знаний, то здесь все сводится к компьютерным играм и спортивным соревнованиям (согласитесь, забавная получилась комбинация). В погоне за круглой суммой (максимальный приз - сто тысяч виртуальных евро) среди четырех предложенных вариантов приходится выбирать единственно верный. Например, кликните на игру, по которой еще не успели снять художественный фильм или укажите город, в котором никогда не проводились зимние Олимпийские игры.

Карьерный рост

Для начала стоит основательно потренироваться в режиме Practice. Благо, никаких ограничений в выборе спортсмена (все они выдуманы разработчиками) и месте тренировок (благодаря покупке лицензии от International Ski Federation можно посетить реальные трамплины) не наблюдается. Arcade же, в свою очередь, представляет собой упрощенный скоротечный чемпионат, выиграть который не особо-то и сложно. Другое дело - режим Career. Вот где придется воистину попотеть для достижения победы.

Сперва следует определиться со своим протеже: либо брать под крыло готового мастера, либо создавать спортсмена по своему образу и подобию. Во втором случае необходимо распределить скудные очки опыта по шести ключевым характеристикам: lending tech, flying tech, approach tech, jumping strength, fitness и motivation. Кроме того, не стоит забывать про такие показатели, как money, level, experience, popularity и, наконец, negotiation. В них изменения происходят лишь после оглашения результатов очередного соревнования. Победили - пополняются все пять показателей, проиграли - извольте расстаться не только с кровными денежками, но и с популярностью вкупе с навыком ведения переговоров с будущими рекламодателями.



Цена успеха

Успех в режиме карьеры зависит от двух аспектов - это образцовое управление и умение грамотно распоряжаться заработанными финансами.

По сравнению с прошлогодней версией в управление внесли минимальные изменения. По-прежнему все устроено просто и удобно. Телодвижения спортсмена отражены в правом нижнем углу экрана, где изображен желоб с катающимся по нему шариком. Боковые пассы "грызуном" контролируют отклонение корпуса спортсмена влево или впра-



Незаметно для всех наступил вечер



Камера зависла над комплексом на высоте птичьего полета

во, а движения вверх или вниз отвечают за изгиб тела во время полета. Единственное нововведение - это увеличение и без того огромного количества помех, препятствующих удержанию шарика строго в середине желоба. Сильный боковой ветер все время норовит занести вашего протеже в сторону и тем самым существенно уменьшить скорость спуска, а мерзкий дождь со снегом запросто могут испортить степень скольжения. На все подобные беды предусмотрено лишь одно решение - виртуозное укрощение непослушного шарика путем ювелирного использования мыши.

Разумеется, за удачные выступления ваш счет пополняется определенной суммой денег. Как всегда это бывает в жизни, вариантов много, а финансовый ресурс ограничен. Так что по ходу сезона вам придется делать выбор между покупкой более совершенного снаряжения и наймом на работу тренера по физической или психологической подготовке, который за умеренную плату поможет вам нарастить парутройку характеристик.

В мире RTL Ski Jump 2003 все взаимосвязано. Цепочка действий на пути к славе выглядит так: совершенствование базовых параметров, покупка нового снаряжения, победа в очередном престижном турнире, повышение популярности, заключение выгодного контракта с рекламодателем и, как следствие, появление на руках кругленькой суммы. Все, круг замкнулся. Далее разворачивается то же самое действо, только при более высоком уровне затрат.



Обратите внимание на снежное облако, которое оставляет за собой лыжня. Вот, что значит не попасть в колею

Резиновый комплекс

Усовершенствованный графический движок, пожалуй, стал самым заметным достижением VCC Entertainment за прошедший год. Программисты решили переписать большую часть кода и не прогадали. Невидимая камера то зависает над трамплином на высоте птичьего полета, то плавно парит над зрителями, то крупным планом демонстрирует вашего спортсмена и... не может быть! Наконец-то атлеты стали походить на настоящих людей, а не на привидений, вселившихся в дутые резиновые игрушки размером с человеческий рост. Отныне лица не сливаются в единую тягучую массу с прорезиненной одеждой и защитным шлемом. Небольшая пластическая операция, более тонкая работа с технологией motion capture и несколько приемов мимики (пусть и из скудного актерского арсенала) вдохнули в бывших резиновых уродцев жизнь. Перед стартом одни спортсмены раздают своим болельщикам воздушные поцелуи, другие поправляют горнолыжные очки, а некоторые крестятся на удачу а-ля футбольный тренер Юрий "Палыч" Семин.

Единственное, что мне не понравилось по части визуальных красот, так это нищий набор движений, исполняемых во время неудачного приземления. Кувырки исключительно по прямой, плюхание на мягкое место, одновременно согнутые в коленях и вывернутые наружу ноги или же попросту - "в растопырку". По сравнению с прошлогодней серией в этом плане ровным счетом ничего не изменилось, лишь смоделированные год назад движения стали чуть более естественными и плавными.



Осветительные лампы наставлены на трамплин

Попытка не пытка

Не буду вас дальше томить рассуждениями о том, что удалось осуществить, а что нет. Попытку еще недавних любителей пробиться на мировой рынок в целом можно считать удовлетворительной. Не блестящей, не великолепной, не удачной, а именно удовлетворительной. Провальным RTL Ski Jump 2003 назвать никак нельзя, но и особого успеха тоже не наблюдается. Немецкие разработчики честно отработали вложенные в их детище издательские деньги и сделали еще один значительный шаг вперед на пути самосовершенствования. Есть ли дорога дальше или же VCC Entertainment ожидает тупик, мы узнаем ровно через год, ибо в появлении продолжения с порядковым номером 2004 сомнений немного.



Между прочим...

Среди мастеров довольно распространенной напастью является комбинированная травма коленного сустава. Спортсмены называют ее "несчастливой триадой". Суть ее состоит в том, что одновременно разрывается мениск, передняя крестообразная связка и внутренняя боковая связка. Хорошо, что в игре такие ужасы не предусмотрены. Даже после самых невероятных падений ваш протеже отделывается лишь легким испугом.

Whiteout

Reckless_D

Судьба приставочного клона

Жанр	Аркадные гонки на снегоходах
Издатель	Konami http://www.konami.com
Разработчик	Vicarious Visions http://www.vvisions.com/home.cfm
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-IV 1000, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.konami.com/whiteout
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3104.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■□□□□
Графика ■■■■■■■■□□
Звук и музыка ■■■■■■■□□□
Управление ■■■■■■■□□□
Ценность для жанра ■■■■■■□□□□

Рейтинг 6.5

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно



Нет, уважаемые, это вовсе не очередной клон небезызвестной футуристической аркады Wipeout. Даже несмотря на то, что названия, в принципе, схожи. Это очередная аркадная вариация на тему гонок на весьма популярных в последнее время снегоходах. Нам снова нужно готовиться к лихим заносам и волне блестящего белого снега из-под нашей единственной гусеницы, к головокружительным полетам с невероятной высоты трамплинов и прочим аркадным радостям.

Оригинал этого творения появился летом ушедшего года в формате PlayStation 2 и, как гласят отчеты профильной консольной прессы, всплеска энтузиазма у масс не вызвал. Появилась, так скажем, вполне заурядная, веселая аркадная вещица. И тогда разработчики игры взглянули на компьютерный рынок, к радости своей не обнаружив там засилья гоночных аркад и уж тем более - аркад на снегоходах. И решили портировать. Хотя, кто их знает, быть может, они задумали этот шаг с самого начала.
Но нас-то это мало волнует. Мы будем объективно рассматривать новое произведение в отрыве от всего - просто в рамках жанра гонок на снегоходах для ПК. А то так можно и Gran Turismo привлечь к сравнению с NFS:HP2. Правда?

Вопрос философский

Vicarious Visions обитают, как ни странно, в Нью-Йорке. Товарищи уже знакомы любителям развлечений на снегоходах, так как не очень давно выпустили многоплатформенную игрушку Polaris SnoCross. Помните такую? Я, буду откровенным, не очень. Но, порывшись в закоулках памяти, извлек на свет недостающую инфу. Это был добротный, полуаркадный проект без излишеств с очень и очень недурственной графикой.

Продолжая тему, производитель в лице Vicarious Visions оказался совсем неоригинальным. Для всех любителей консолей и многофункциональных джойстиков стало очевидным, что большую часть идей произведение под коротким названием Whiteout почерпнуло из другого проекта данной тематики. Речь идет об очень недурственной снегоходной аркаде от любимых нами всеми EA Sports под названием, которое вам ничего не скажет, поэтому и произнесено всуе не будет.
На лицо была вторичность - клонирование, так сказать. А ведь Vicarious Visions своими предыдущими успехами на ниве приставок сделали себе имя. И тут такой прокол! Такая очевидная, ничем не прикрытая жажда наживы!

Но нам-то что? Вот, скажи, читатель, у тебя есть PlayStation 2? Только честно скажи. По глазам вижу, что нет, и ты даже оскорблен таким вопросом. А вот Жилин покупал себе "дримкаст". И ничего, жив пока. В РПГ играет.

Ты меня не понимаешь, читатель. История, которая была рассказана выше, она ведь могла быть и не рассказанной. Так? И ты бы ничего не знал о Vicarious Visions, о Whiteout и неупомянутой игре от EA Sports. А я возьми и начни ее нахваливать? Орать, что хит! Поэтому надо быть объективным. И рассматривать игру такой, какая она есть. В каком качестве портирована и интересно ли в нее простому обывателю с персональным компьютером играть? Вот так и именно так я и буду поступать ниже.



Выберите Криса Миллера, и после первой гонки в ушах у вас будет стоять: "Крис Миллер! Крис Миллер... Крис Миллер!" Ну очень крикливые комментаторы



Вопрос риторический

А может ли быть приставочная аркада, да еще и про снегоходы, интересной для привередливого (а это именно так) и знающего толк в настоящих играх (и это сущая правда) компьютерного игрока? История приводит неутешительные факты. Неутешительные, естественно, для приставочных аркад. Редко случалось так, чтобы привередливый и знающий толк в настоящих играх компьютерный игрок любил и почитал консольные аркады. Скорее наоборот, он их презирает и ненавидит, а любит лишь самые массовые раскрученные бренды, которые что на ПК, что на консоли - везде одинаково хороши.

И вы знаете, у портированной недавно игры "Вайтаут" в этом свете не так много шансов! Их катастрофически мало, ибо она, эта игра, вовсе не приставочный бренд, а скорее наоборот - произведение, которое в свое время втоптали жесткими джойстиковыми и телевизорными ногами в землю беспощадные приставочные ноги, заклеймив этот проект и повесив на него обидное до ужаса погоняло "клон приставочной аркады". А в нашем случае - еще и "портированный клон приставочной аркады". Но, согласитесь, уважаемые, я мог бы всего этого вовсе не говорить, а, например, нахваливать сейчас систему трюков их Whiteout. Но я этого не делаю, я режу правду-матку, чтобы вы наконец поняли, насколько субъективным может быть мнение игрового журналиста и вообще насколько оно может быть лживым и необъективным. Как говорится, с какой ноги игровой журналист встал, такую рецензию и написал. Но довольно досужих домыслов. К игре! Она уже сжалась и боится беспощадной расправы.

Факты

Так, что это у нас? Ага, игровые режимы. И какие, интересно? Да их тут целых пять штук. Круто ли? Вроде как да, но на самом деле - нет, так как достойными внимания являются лишь два из них: это, естественно, карьеры (какая аркада сегодня без карьеры) и, конечно же, аркадный режим (какая аркада без аркадного режима?). Играть во второй я не стал. Ясное дело, что карьера по определению содержит все то, что есть в аркаде, а начинать в такого рода творении с низшей ступеньки - это все равно что понапрасну тратить свое драгоценное время.

Карьера тотчас отсылает нас к выбору пилота (это разнообразные, но очень типичные по внешности и манерам мужики и тетки в спортивных костюмах) и покупке себе нового снегохода. При приобретении машины вы можете смело забить на все параметры, руководствуясь только ценой и "нравится/не нравится". Всем давно известно, что изменяют характеристики машин разработчики аркад просто так, чтобы создать видимость работы. А на самом деле редко когда можно почувствовать реальную разницу. И уж тем более на снегоходах.

Выбрали, плавно скользим дальше. В карьере несколько чемпионатов, и нам дают самый простой и ничтожный, который состоит из нескольких трасс. Оппоненты тупят безобразно, и ничего не остается, как набрать требуемые семь очков и перешагнуть классом выше. Тут становится немного интереснее. Для успешного продвижения по треку вам необходимо постоянно подбирать бонусы, ключевым из которых является ускорение и призовые очки. Рулится снегоход великолепно, и лишь подлые корявости треков не дают нам выполнять на сто процентов все задуманное. Оппоненты, хоть и не глупы в целом, теряются при открыто циничном поведении игрока и покорно отстают... Но что это?! Они снова впереди. Правильно, как любая уважающая себя аркада, игра от Vicarious Visions содержит большое количество развилок и срезок основного маршрута. Со временем качество езды оппонентов только растет, и, вы знаете, о чудо (!), игра начинает захватывать и становится действительно интересно. Мы лезем в гараж, покупаем новую мегаскоростную гусеницу и серьезно тюнингуем двигатель. Выполняем трюки в воздухе, зарабатывая бонусные очки. И постоянно боремся с оппонентами, запоминая лучшие объездные пути.

Играть нам интересно.

Все относительно

Но не факт, товарищи, что Whiteout сможет так же впереть и вас. Вы, быть может, почувствуете в ней неприятный привкус отстоя. Что делать, возможно, я, в свою очередь, встал с той ноги... или шишки были хорошие. Неизвестно все это. Гораздо проще констатировать то, что очевидно. А налицо следующие вещи - очень крикливые и неугомонные комментаторы и графика, которая местами меня очень сильно впечатлила...

Комментаторы орут, предпочитая очень часто к месту и нет повторять ФИО вашего спортсмена. Доходит до смешного - они делают это по несколько раз в минуту. Надоедает. А потом ребята примолкают. Кто-то начинает смешно перепевать известную песню или подкалывает другого. Забавные товарищи. Но чересчур крикливые.

А вот графика - это несомненная удача господ из Vicarious Visions. Ладные, качественные текстуры, многополигональные объекты заднего плана, неплохая анимация гонщиков и хорошая проработка снегоходов. Но больше всего меня поразил эффект метели! Тут такая классная и правдоподобная метель, какой я отродясь в компьютерных играх не видывал. Смотрится очень естественно и красиво. А еще есть много достойных спецэффектов и хорошее быстродействие. Круто.

И вот мы плавненько прискользили на нашей гусенице к глубоко философскому выводу. Несмотря на то, что в мире приставок игру злостно заклеймили и растоптали жесткими сапогами, здесь она пришлась ко двору и лично у меня вызвала положительные впечатления и позитивные эмоции.

Помните кино про белое солнце пустыни? Где человек просто не мог есть столь популярную и даже возведенную в культ черную игру? Тут похожая ситуация, ибо все в этом безумном, безумном, безумном игровом мире относительно!



Красивый закат, четкие модели спортсменов, многообразная окружающая среда. Хорошая графика



Вот такая здесь метель! А через огненные обручи нам необходимо пролетать. Как дрессированным тиграм!

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Кшаду

Слово о "Сером Ястребе"

Жанр	RPG
Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com/
Разработчик	Troika Games http://www.troikagames.com/
Дата выхода	Лето 2003 года
Сайт игры	http://www.rpgplanet.com/greyhawk/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3081.html
Смотри на диске	Скриншоты

Не успели поклонники компьютерных ролевых игр на основе правил D&D оплакать давно ожидаемую кончину блэкайловско-байоуэровской Infinity-серии BG & Co, как еще один бастион CRPG-строения с неизвестно-почему-русским именем Troika объявил о своем переходе под знамена Драконов-энд-Подземелий.

Один из главных "тройников", Тим Кейн (Tim Cain), за плечами которого работа еще над первым Fallout'ом, заявил, что всю жизнь любил и до сих пор любит pen-and-paper games. Первая попытка воплотить эту любовь в единичках и нолях компьютерного кода Тиму не удалась (если кто не знает, то Фол задумывался, как игра по GURPS, но сторговаться с SJ Games, владельцем прав на ролевую систему, не удалось, и пришлось придумывать SPECIAL). Но он, судя по всему, не успокоился. И теперь нас всех ожидает вторая попытка реализации увлекательного триллера "Tim Cain: When dreams come true".

Впрочем, название все же решили поменять на коммерчески более раскрученное Greyhawk: The Temple of Elemental Evil. Мечты мечтами, но кушать тоже хочется. Если у кого возникнут сомнения в раскрученности, то мы их отметем сразу и с негодованием, переходящим в презрение. Ха, большинство нынешних компьютерных ролелюбов еще понятия не имели, что на свете есть мамка с титькой, когда создатель D&D Gary Gygax придумал один из самых знаменитых и проработанных миров системы (в быту их именуют сеттингами) Greyhawk. Под его Солнцем рождались, жили, умирали и снова возрождались многие легендарные личности, имена которых затем стали известны любому, кто хотя бы разок удосужился пройти серию BG.



Кто это такой радостный и в очках? Ох, батюшки, это же Кейн!



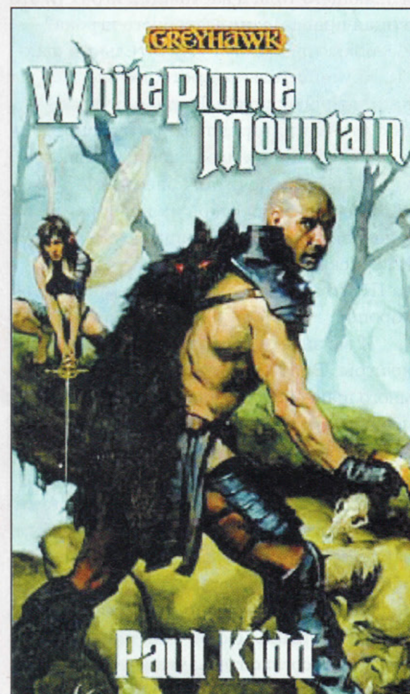
А здесь Тим надел на голову бумажный пакет, вот я как его лицо увидел, сразу понял — наш человек

Именно в Грейхоке жил и правил могущественный маг Vecna, который настолько страстно желал обрести высшее знание и власть, что, в конце концов, стал сначала могущественным и бессмертным arch-lich'ем, а потом и богом.

В Грейхоке обитала другая легендарная личность — великий маг Mordenkainen — основатель и глава Круга Восьми — сообщества самых могущественных магов, в число которых входил и ученик Морденкайнена Bigby.

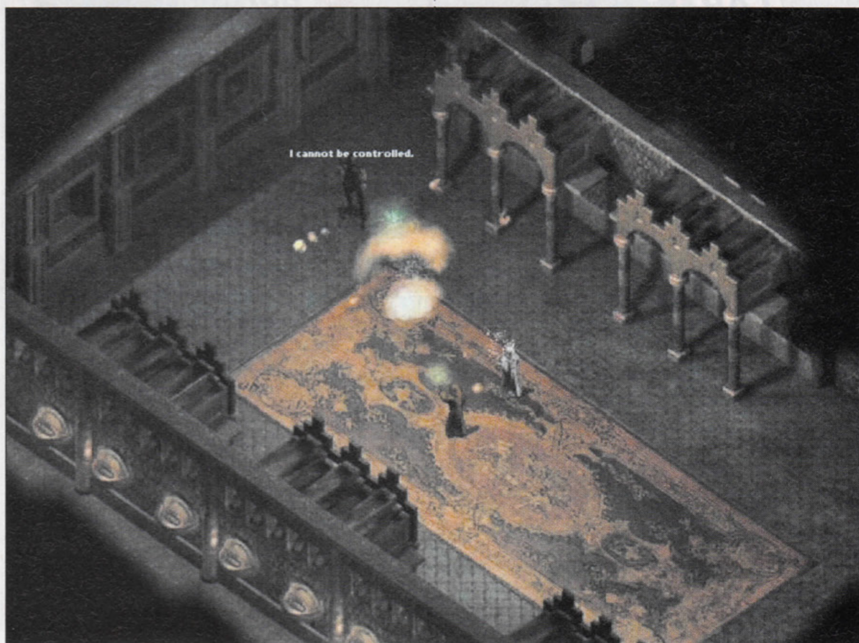
В Грейхоке впервые появились Темные Эльфы. Отринув эльфийские традиции, они ушли глубоко под землю, где создали мир ненависти, боли и насилия. Lolth — королева демонов, женщина-паук — стала верховным божеством drow.

Короче, если кто еще не врубился, что Greyhawk — это не название рождественской песенки, сочиненной настоятельницей католического приюта для девочек-сирот, то врубайтесь быстрее. Ибо вышеизложенное - далеко не все, о чем нам бы хотелось вам поведать. Вторая часть названия игры - The Temple of Elemental Evil — тоже с потолка не падала. Иное может вообразить только упавший с Луны или рухнувший с дуба. Про тех, кому компьютерные и иные ролевые игры по барабану, мы не говорим.



С изложением их диагноза сложностей гораздо больше, чем с созданием управляемой термоядерной реакции, да простит нас Великий Дух ядерной физики.

Значит так, в 1985 году Гэри Гигэкс и Фрэнк Мензер (Frank Mentzer) опубликовали модуль, название которого состояло из пяти уже упоминавшихся английских слов про Храм Элементарного Зла. Слова остались словами, а вот модуль со временем стал одним из самых знаменитых во всей D&D. Суть приключения состояла в том, что возле небольшой деревушки Hommlett, расположенной не важно где, начали происходить какие-то гадости, не доставлявшие жителям населенного пункта никаких радостей. На разрешение противоречия была подписана группа специалистов по сживанию живого и неживого с бела света. В результате розыскных мероприятий, в районе местечка Nulb, что находилось



шестью лигами далее от Хоммлетта, были обнаружены следы организации, поклонявшейся какому-то то ли богу, то ли дьяволу. Организация оказалась всего лишь верхушкой айсберга, основанием коего и служил вышеозначенный храм. Разумеется, были предприняты меры силового характера, которые принесли определенные результаты. К сожалению, получить более точную информацию не представляется возможным. Слишком многое зависело от того, как попрет масть. Сиречь как лягут кубы.

Все остальное

Тим Кейн обещает от приведенной схемы не отступать. Или отступать, но не сильно. Так что с большой долей вероятности можно утверждать, что сюжет игры повторит свой настольный прототип. Понятно, что конечный результат в компьютерном варианте детерминировать значительно проще. Не понадобится даже применять транзактный анализ Хирона. Вот и детерминируйте сами.



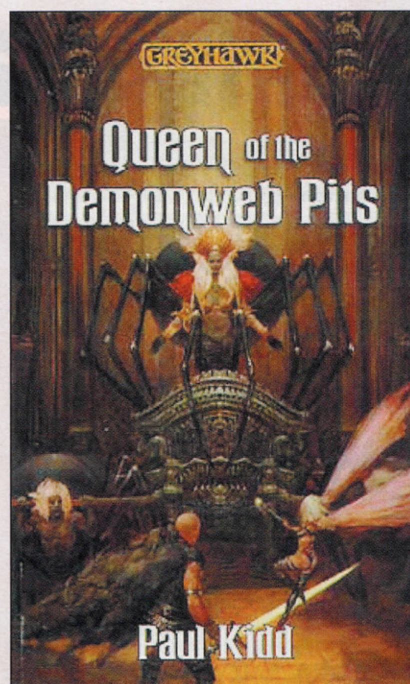
А мы пока продолжим. Кейн вообще говорит много. Наверное, по народу соскучился. Где ж они его, сволочи, все это время держали? Очень хвалит третью редакцию. Утверждает, что ничего лучшего для компьютерных ролевых игр человечество не создавало со времен сотворения мира. Мол, наличие в ней навыков общения (дипломатия, добыча информации, блеф) позволит крайне разнообразить методы разрешения игровых ситуаций. Примерно, как это было в Фолаутах. Можно будет как вырезать все, что режется, так и "разводить" NPC на нужные сведения или отношение.

ToEE будет первой игрой, в полной мере поддерживающей систему ДДешного добра и зла. При создании партии придется выбирать ее общий элайнмент. А дальше игра уже в зависимости от него будет подсовывать вам всевозможные ситуации. Так что, создав лофул гудную партию, вам придется и вести себя аки отмороженным паладинам. А если захотите объединить в один коллектив злых и добрых, то поимеете облом. Нельзя так будет делать.

Впрочем, такое нововведение только радует. Ибо в зависимости от избранного мировоззрения, игра будет проходиться поразному. А разнообразие – душа удовольствия.

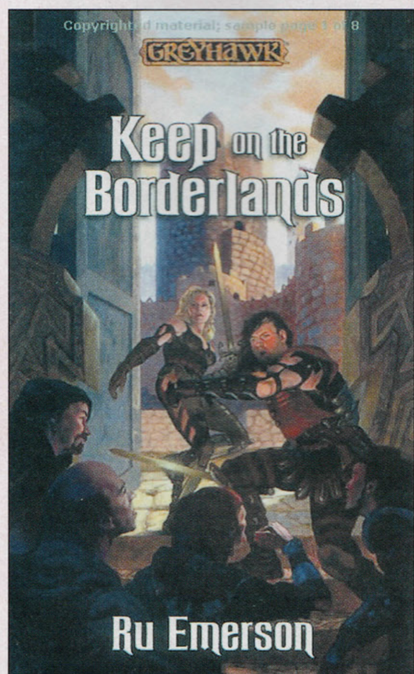
Стартуют персонажи первым уровнем, в количестве пяти человек, но ротация кадров гарантируется за счет встречных NPC. Более того, можно будет в любой момент создать себе нового протагониста. Если старый чем-нибудь дискредитирует себя в ваших глазах. "Накидки" обещают две: стандартную и с распределением очков. Первая представляет собой метание четырех шестигранных кубиков с последующим отбрасыванием одного. Количество попыток не ограничивается, но будет занесено в биографию персонажа (ох, чуем, наиболее проманчившихся ждет какая-нибудь бяка). Второй вариант – как в IWD2. Расы дадут стандартные, но глаголют и про сюрпризы. Вот в чем господин Кейн не прав, так это в контроле. Нельзя в фэнтэзийных играх давать персонажам волю творить во время боя то, что взбредет в электронные мозги "пней" и "атлонов". Необходима жесткая рука единого руководителя. Как это было в БГ. Иначе – неминуемый бардак и превращение прекрасного искусства в деревенский балаган.

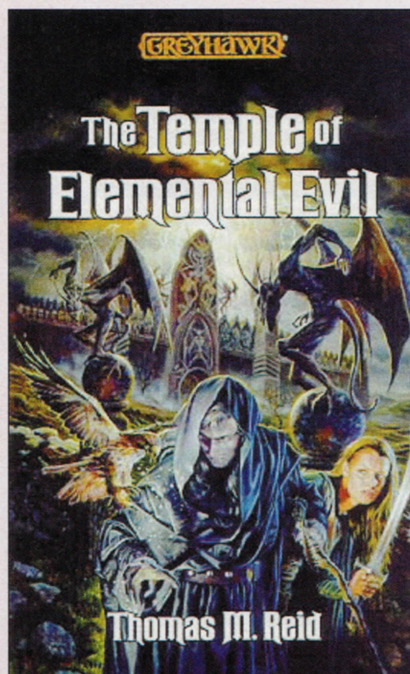
Помимо мировоззренческих заморочек, в игре будет и множество иных. К примеру, персонажи смогут использовать свои созидательные навыки: написать свиток с заклинанием, забодяжить напиток, отковать меч и потом енчантнуть его. Насколько помнится из правил D&D 3ed edition, что-либо достойное таким образом можно сотворить где-нибудь уровня после пятнадцатого. Оттого есть надежда, что удастся прожить достаточно долго.



Что касается изобразительного искусства, то все модели в ToEE будут трехмерными, а "задники" – двух. Но пререндеренные. Говорят, именно данным путем достигается наилучшая корреляция между действительностью и ее восприятием. И вообще движок обещают brand-new, но с "Аркануумовским" прошлым. Как это так и возможно ли сие в принципе мы не знаем, но Кейну верим. Если не ему, то тогда во что еще?

Мы даже молиться на него готовы. Лишь бы оправдал, а не так, как с "Арканумом". Который хоть и был пригож, но оказался крив. В смысле баланса. Потому геймплей в нем постоянно заносило в области, далекие не до, что от шедевральности, но и даже банального приличия. Надеемся, что у "Серого Ястреба" траектории полета будут состоять сплошь из фигур высшего пилотажа. И на этой высокой ноте с вами попрощаемся. Аривидерчи!







Кшаду

Нафига герою бессмертие

Жанр	RPG/RTS
Издатель	JoWooD http://www.jowood.com
Разработчик	Phenomic Game Development http://www.phenomic.de
Дата выхода	Вторая половина 2003 года
Сайт игры	http://www.spellforce.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.com/game3043.html
Смотри на диске	Скриншоты

Если взять все мои самые нелюбимые жанры компьютерных игр, то стратегии в реальном времени займут (RTS) среди них гордое второе место. Сразу же вслед за прыжками вниз головой с шестого этажа. И вот, представляете, говорят: надо написать превью. Начинаю изучать, что да как. И оказывается, эта самая Spellforce является RTS. Да еще работает над ней Volker Wertich (Settlers - его рук дело). Правда, выясняется, что игра будет с элементами. Правильными.

Как всегда, проект обещает быть десятком новых слов сразу. Охотно верю и надеюсь, что хотя бы половина из них будет цензурными. Но поют действительно красиво. Мол, хоть и реальная стратегия, но зато никаких кампаний, а единый мир, по которому наш аватар будет бродить практическим в любом направлении, и в любой последовательности знакомиться со всемирной географией.

Написал про единый мир и тут же осознал, что сморозил чушь. Ибо желание унести больше, чем позволяют технические характеристики, никогда до добра не доводит. Не довела она до него и тринадцать злобных магов. Захотелось им силы божественной, а в результате - даже братской могилы не получилось, потому что все развалилось на кусочки. И теперь плавают оные вольно по волнам мирового эфира, соединенные системой порталов. Но зло, порожденное тринадцатью покойниками, не успокоилось. И тут, как обычно, герой (aka аватар), да не простой, а бессмертный. Прокляло его, понимаете ли, кто-то или что-то (почему меня никто так не проклинает?). Он не нравится злу. Зло не нравится ему. Так вот и рождается основной конфликт.

Разрешается он следующим образом. Герой, великий и непобедимый, бродит по миру в поисках рун, и, найдя какую-нибудь, при помощи нее вызывает подкрепление. Подкрепление, как во всех стратегиях, разнотипное: начиная от простых работяг и кончая тоже героями, но калибром поменьше. Работяги строят, остальные воюют.

Теперь насчет правильных элементов. Самый главный герой создается с нуля (именно она и есть - банальная генерация персонажа), получает атрибуты, экспу, уровни, возможность носить и использовать инвентарь, совершенствует навыки, выходит на поле боя и изливает перед врагами душу доступными словами и жестами.

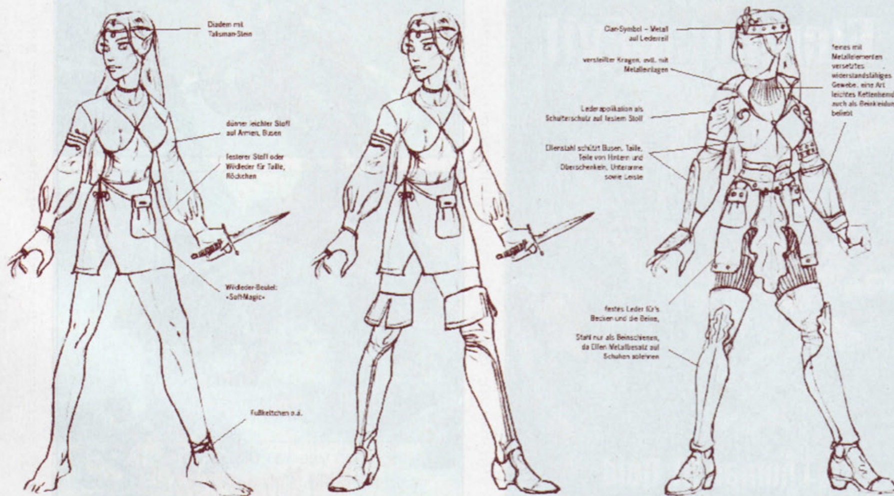
Герои поменьше атрибуты и инвентарь получают тоже, но со всем остальным их обломали. Если хотите более крутого героя, то шерше ля соответствующую руну. Более пяти героев в одни руки не дают. Дефицит. Все иные войска - обычные юниты шести возможных игровых рас: люди, эльфы, дварфы - светлые силы; орки, тролли, темные эльфы - темные. По ходу боевых действий вам придется следить за тем, чтобы светлые и темные друг другу на глаза не попадались, ибо перегрызутся.

Как и в любой стратегии, в Spellforce вам придется заниматься добычей ресурсов, строительством городов и прочими хозяйственными хлопотами. Ресурсов всего будет шесть. Причем, для поддержания души в теле каждой расе понадобится только ей соответствующий набор из четырех полезных ископаемых. Работяги различных рас будут иметь специализации, то есть сферы деятельности, в которых они особенно хороши. Поэтому, если вы это учтете, то вашему стратегическому таланту можно однозначно устанавливать памятник. Работы Церетели.

Помимо перечисленных стратегических кнутов будут и ролевые пряники. Тульские или черствые - понятия не имею, но будут. Про ролевую сущность главного героя уже говорилось. Еще могут встретиться NPC, которые попросят вас уладить кое-какие проблемы. Или уже упоминавшаяся свобода бродить по мировой карте в любой последовательности. Можно будет даже возвращаться туда, где только что была разгромлена вражеская армия. Чтобы обнаружить другую. Тоже вражескую.

Словом, без войны никак. Она и будет. Внешне - очень похожая на типичное стратегическое представление. В изометрической проекции. Но, двигая камеру, можно будет добиваться и иных точек зрения, вплоть до вида от первого лица. Вселяться таким образом можно будет в любого своего бойца: от главного героя до какого-нибудь лучника. В качестве еще одной фичи разработчики выставляют систему "сначала ищешь цель, потом ее атакуешь". Всего за два клика неизменно положительный результат. Ну и до кучи обещают навороченную магическую систему с более чем 120 заклинаниями.

Технически все спеллфорсовские радости будут осуществляться при помощи того же графического движка, который использовался в Aquanox. Разумеется, его существенно переработают, ибо одно дело шутер, а другое - стратегия. Да и ладно. Мне-то что. Я вообще уже завязываю с данным базаром. Так как говорить более не о чем. Короче, гуд бай всем. И будьте здоровы. Пригодится.







ГЭГ 2: Назад в будущее

Дмитрий Смыслов, Константин Подстрешный

Глупая-глупая шутка

Пусть лучше по всем каналам порнуха идет!
Андрей Бочаров

Жанр	Квест
Издатель	"Медиа-Сервис 2000" http://www.media2000.ru
Разработчик	SG Software http://www.sgsoft.ru
Требуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.sgsoft.ru/gag2/net/gag2.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3126.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 2.6

Время освоения: до 0,5 часов
Сложность: высоеая
Знание английского: моя-есть-работа

"ГЭГ" был игрой чистой с незамутненными здравым смыслом сюжетом и качественной графикой. Легкой пародией на квесты и еще более легкой пародией на эротические игры. Создала ее молоденькая Auric Vision, которая пять лет назад пробовала силы в нашем деле. Сейчас студия Auric Vision сейчас создает очень красивые интернет-сайты и проживает по адресу http://www.auricvision.ru/. Если вам случайно понадобится интернет-сайт можете смело обращаться к ним. От редакции "Навигатора" передайте им, пожалуйста: "Ой, да на кого ж вы нас покинули?!"

А покинули они нас на компанию "Новый Диск", которая в 1999 году выпустила "ГЭГ+: Гарри в отпуске" - укороченную фривольную версию игры. Выпустила, да и забыла про брэнд. А зря. Некоторое время "Новый Диск" работал совместно с "Медиа-Сервис 2000", которая в свою очередь задумала сделать продолжение уже полузабытого хита. Про перебранку между "Новым Диском" и "Медиа-Сервис 2000" вы могли прочитать в новостях прошлого номера. Дальнейших новостей в прямой эфир не поступало. А жаль, мы уже заготовили поп-корн.

Гарик Мамонтов vs. Исаак Митца

Внештатник Управления по налогам и сборам Гарик Мамонтов начинает свой крестовый поход против единственного уцелевшего члена Черного Братства Исаака Митцы. Путь его тернист и опасен, верить и надеяться можно только на себя, но, как известно, налоговика, пусть даже и внештатного, остановить невозможно, и у победы просто нет другого выхода, кроме как покориться его горячему сердцу, холодной голове и чистым рукам.

Однако, об истинной цели героя никто, в том числе и он, не подозревает, потому как доблестный спаситель человечества приходит в себя на проходной фармзавода "Красный гигант" компании некоей расположившейся на полу личности предположительно мужского пола да легкой амнезии, вызванной, вероятно, предшествующим обильным возлиянием. При попытке выйти на свет Божий он узнает, что объявлен в розыск за совершение чего-то, что он, по его убеждению, вовсе не совершал (мне бы такую уверенность при амнезии). С этого момента начинаются мытарства бедного налоговика Гарика по слайдам, на которых запечатлены интерьеры упомянутого завода, различные жилые и не очень помещения, да сопровождающиеся сбором нарисованных поверх этих фотографий предметов различной степени полезности и, естественно, комментариями самого Гарика по любому поводу. Казалось бы, старый добрый "ГЭГ" вечным стебом и шутками на грани фола. Ан нет, от "ГЭГа" здесь только название.

Все время, проведенное с этой игрой, не покидало ощущение, что авторы делали ее через силу, причем, мучения их были столь жестоки, что волей-неволей передались и ни в чем не повинной игрушке. Нарисовано топорно, качество видео, мягко говоря, оставляет желать лучшего, озвучания - тоже. Про "остроумные" реплики и комментарии героя лучше не вспоминать, такое впечатление, что их автор подрабатывал в "Джентельмен-шоу".

Примерно на том же уровне и встречающиеся головоломки, скучные, предсказуемые и совершенно безрадостные.

Презумпция невиновности

Давайте изначально предположим, что все девелоперы - люди умные и с хорошим чувством юмора. Наверное, разработчикам некогда было играть в первую часть, и издатель им в общих чертах рассказал, про что была игра.

- Там были несколько сомнительных шуток.

- Знаете, как мы устали придумывать глупые шутки, - ответил разработчик, отложив в сторонку томик Д.К. Джерома. - Но, видимо, людям они нравятся. Хорошо, будет вам лубковый промысел.

- "ГЭГ" привлекал неповторимой атмосферой и дизайнерскими находками. Повторить такое невозможно, поэтому интерфейс возьмете из первой части.

- Прошло уже пять лет, и он несколько устарел, но надо - значит надо.

- Еще в "ГЭГе" были девушки. Что у нас с девушками?

- Пара живых стриптизерш со времен "Мисс Лето" еще осталась. Давайте их пустим.

- Женевская Конвенция запрещает пытки!

- Загримируем, что можно. Остальное - в затемнение.

Так и живем. Вместо Гарри Бивнева - Гарик Мамонтов. Вместо тонкой иронии - тесаные на верстаке шутки. В роли пингвина - дурацкий попугай. Остальные роли поделили между собой бедные девушки. Надеюсь, на гонорары от ролей в игре, они смогут купить себе одежду.

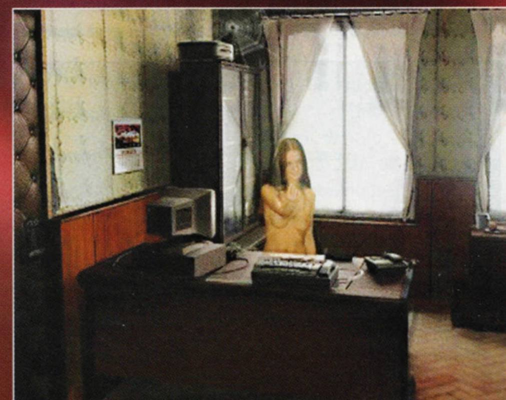
Доприкалывались

Один из авторов нашего журнала, Вадим Палонин, за несколько месяцев "застолбил" за собой написание гайда по "ГЭГ2". Сейчас он стоит над душой и жалуется, что игру нельзя пройти в принципе. Вся графика лежит в открытых файлах. Хоть ACDSee запускай и солюшен пиши. Но ее просто физически невозможно пройти. Вместо гайда принес "50 признаков плохой игры" (см. стр. 148). И ведь не придраться к человеку. Получи разнарядку на "12 стульев" и иди себе с Богом.



По всей своей сомнительности оригинальный "ГЭГ" был по-настоящему интересен, причем далеко не из-за надежды на то, что в этот раз пингвин не появится. В сравнении с ним вторая часть выглядит не более чем рыбой-прилипалой на днище океанского лайнера. Так стоило ли?





Кшаду

Don't put this spell on us!

Колдуй, баба, колдуй, дед,
Трое сбоку, ваших нет...
Л. Филатов

Жанр	RPG
Издатель	Buka Entertainment http://www.buka.ru
Разработчик	Jonquil Software
Требуется	Pentium 150 MHz, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MHz MMX, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.buka.ru/game/Game_452.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1529.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■
Графика ■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■
Дизайн ■■■■■
Ценность для жанра ■■■

Рейтинг 4.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: низкая
Знание английского: необходимо

Склероз вас не спасет. Вы ведь еще не забыли такие шедевры отечественного RPG-строения, как "Князь" и "Златогорье"? Что? Как это могло случиться!? Неужто их лубочные текстуры уже не расцвечивают своей однодолларовой роскошью праздники ваших душ?! А как же головы!? Разве они более не бьются учащенно об стол, в бессмысленной надежде отогнать магический сон, насылаемый потрясающим геймплеем?! А ночные кошмары!?

Впрочем, ничего непоправимого. Светило бы Солнце, да Земля вращалась. А приятные воспоминания вас все равно достанут. Jonquil Software при поддержки Buka Entertainment потрудились на славу. Слава же своих в беде не бросает, а в своих нынче ходит "Заклятие". Не известно, кому от этого лучше, зато известно кому хуже. О чем, собственно, и пойдет речь.

Подпространство на службе у народа

Сюжет? Разве? И где, позвольте вас спросить? Ах, это... Нда, слона-то мы и не приметили. Что ж, посмотрим, какой такой сюжет. У кого-нибудь найдется микроскоп? Очень хорошо. Одну минуточку, только резкость наведем. Кажется, готово.

Итак. Жил да был маленький мальчик. В деревне. Но однажды напали на деревню волки, то ли тамбовские, то ли солнцевские, и порезали всех. И старых, и малых. Он один и остался. Реальный пацан, без базара. Пять лет. Условно. И тех ни за что не дашь - возрастом не вышел.



Подобрал пацана какой-то барыга, и пошли они по миру с сумой.

Долго ли, коротко ли ходили, то никому не известно. Но сума у них была не простая, а волшебная. Сказок не рассказывала, желаний не исполняла, но зато в ней помещался подпространственный континуум: чего не положишь, масса остается, а вес пропадает. Почти как черная дыра, только наоборот. Или еще раз наоборот? Ладно, не суть. Точнее, сперва ложуть. А уж потом несуть. Хошь - грибы, хошь - ягоды, хошь - лом цветных металлов. Сумке по барабану. Главное – чтобы влезало.

Шатались они с барыгой из города в город. Фарцевали помаленьку. В одном купят, в другом продадут. На то и жили. Пока барыга не откинулся. Остался тогда реальный пацан один одинешенек во второй раз, но уже не маленький. Так что пришлось самому браться за дело. С этого игра и началась.

О чем молчали атрибуты

И началась относительно неплохо. Красоты девственной природы натянутыми на спрайты текстурами расстилались по обе стороны дороги... Э-э-э... Просим прощения за неточность, на самом деле, начиналось все несколько по-иному. С изучения интерфейса. Где было все. Но не все - понятно. Хотя основные атрибуты удалось идентифицировать практически сразу. Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Жизненная Сила и Харизма особо не маскировались. Имели совершенно одинаковые показатели (по 15), и были признаны годными к строевой без ограничений. Вторичные тоже не прятались и оказались относительно доступны к постижению их сути. Они продемонстрировали Здоровье и Ману, погрозили Атакой, но, на всякий случай, приготовились и к Защите. Носили Броню и могли нанести некоторый Урон. Последующий осмотр выявил наличие еще кое-чего. Ученические Очки какие-то (триста штук), Роскошь, Кармы светлая и темная...

Словом, дальше можно было не смотреть. То, что игра ролевая, мы и так знали. А вот чего не знали, того и не узнали. Например, в каких отношениях состоят друг с другом первичные и вторичные атрибуты? Для чего некоторые из них вообще нужны? Что это за три уровня (Воинский, Торговый, Магический) и чем их нужно поднимать? Подсудимые давать показания отказались категорически. Жестких форм допроса было решено не применять, чтобы не возникало эксцессов. Начали искать свидетелей, улики, вещественные доказательства, внимательнее приглядываться к игре. Попробовали поиграть, пройтись туда-сюда, с народом пообщаться...

Народ разочаровал практически сразу. Нес всякую пургу про рыночную конъюнктуру, про цены на хлеб, про пользу сна для процесса познания, про любовь к богам и про что за это будет. В результате чего и был послан по его народным делам.

Заглянули на огонек в местный минимаркет. Мини как маркет. Что-то продают, что-то покупают. Рутина. Прошлись по остальным заведением. Мэрия, собор

какой-то богоматери, ночлежка... Переночевали. Посетили магическую школу. Учили за бабки и очки. Те самые, ученические. Очки у нас были. Остальное отсутствовало.

Стало ясно: из города надо валить. Что может быть приятнее летней дороги!? Когда солнце в затылок, а нежный ветерок в лицо. Да еще птички поют, кузнечики трещат, пыль лезет в глаза, комары – в нос, рот и уши. Из города выпустили без вопросов, даже с ухмылками. Чего это они? Но простор уже манил.

Симулятор нервного расстройства

Если честно, то более рассказывать если и есть что, то не хочется. Только долг рассказчика и вел вперед сквозь трясину трафаретного однообразия. Вся игра казалась изготовленной при помощи множительной техники. Сначала сделали макет, потом сняли с него сотню с чем-то копий. Скомпилировали. Текстуры пейзажей, правда, нарисовали для каждой копии отдельно, за что разработчикам огромное спасибо. Но на монстров фантазии (денег?) уже не хватило. В результате по каждому из двадцати с чем-то миров бродили одни и те же гномы, скелеты и дикие собаки динго. Все в нескольких вариациях. Общее число разновидностей монстров составило штук десять.

Дабы драться с ними было не так скучно, по мере роста уровня героя, монстрам тоже присваивались очередные звания. Так оно и происходило. Получил повышение, смотришь: на тебя бежит тот же гном, но уже на уровень круче. Смотришь и рыдаешь. От умиления.

Но наибольший резонанс в наших рядах вызвала байка про помесь ролевой игры и симулятора торговли. Честно говоря, доигровые представления о "Заклятье" вырисовывались очень неясно. Порой в воображении возникали смутные, как в тумане при близорукости -12, очертания некоего гибрида "Князя Златогорьевича" с каким-нибудь забугорным "Магнатом". Сие интриговало.

Действительность превзошла все глюки. Она оказалась правдой. Очень печальной правдой. Если кровь отечественных ролевых поделок просматривается в так называемом гибриде аки Нева с Дворцового моста в ясную погоду, то от торгового симулятора в игре можно учуять разве что запах. Легкий аромат лошадиного навоза в дизельных выхлопах колонны "КамАЗов". Неповторимый букет.

Купить в одном лабазе вино, толкнуть его в другом по тройной цене. И повторять эту операцию до тех пор, пока... Да черт возьми! Сколько ее можно повторять?! Пока небо не упадет в Дунай!? Пока Тихий океан не превратится в Атлантический!? Пока четвертый пень перестанет тянуть арифметические действия!?

А вы все равно столько не проживете. Вы помрете еще до того, как ваш золотой запас перевалит за десять "лимонов". Или за сто? Скорее, за десять. Смерть ваша будет кошмарной. Вы разобьете монитор о свою голову и съедите все транзисторы и резисторы, которые сможете в обломках отыскать, что вызовет множественные внутренние повреждения и неминуемый перитонит. Если же разобьется не монитор, а голова, то можете считать, что родились в рубашке.

К чему, спросите, такие ужасы? Да какие ужасы?! Это не ужасы, а вопль души! Вы-то, наверное, думаете: фи, экая ерунда! Вышел из города, пришел в другой, продал, вернулся и т.д. и т.п. Неееетушки! Поход из города в город требует загрузки четырех локаций. Каждая грузится минуту (!). Все остальные действия занимают от силы полторы. Итого: четыре загрузки туда, четыре – обратно, четыре – туда ... обратно ... туда... Еще вопросы? Впрочем, по слухам, уже вышел патч, который проблему решает. Так что теперь можете "симулировать" до тех пор, пока ваш золотой запас раз эдак в десять не превысит запасы Форт-Нокса. Это будет замечательная и очень поучительная победа. Она поможет глубже понять действие рыночных механизмов и вырастить настоящих патриотов, строителей новой и великой России. С чем всех заранее и поздравляем.

На фоне торговых операций все иные игровые составляющие выглядят как мексиканский сериал во время глобального катаклизма: может на время отвлечь от ужасов бытия, но все равно не спасет. Не крышей задавит, так от скуки подохнешь. Квесты a la курьерская почта. Бой в реальном времени по схеме "один клик – один удар", магия... Магия, наверное, неплохая. Но кого это волнует? "Телепузиков" тоже можно смотреть сквозь розовые очки. Ну и что? Религия... Что же там с религией?.. Нет, все, баста! Пора заканчивать эти геймплейные описалова. Все равно диагноз очевиден. Стоит ли продлевать агонию? Понятно же, что не жилец...

Жить будет, но не должен

Напоследок вплетем в полотно нашего повествования еще пару нитей, о красоте и звуке. Когда смотришь на игровые пейзажи, то желания спрятаться под кровать не возникает. Нет, нельзя сказать, что они за что-то берут и чем-то цепляют. Уместнее было бы выразить впечатления чем-нибудь вроде not bad. И снисходительно похлопать по плечу. Двумерный движок без каких-либо графических наворотов делает игру доступной даже для железа, найденного при раскопках компьютерных свалок 3-4 летней давности. Что для ролевой игры скорее плюс, чем минус.

Звук никакой. То есть желудок не выворачивает, но и никаких струн в душе не цепляет. Захочешь вспомнить – и нечего. Разве что обращает на себя внимание немота героя и всех NPC. Наверное, на актерах решили сэкономить. Ну-ну...

Словом, играть в игру можно долго. Пока все сотню с лишним городов посетишь. Да плюс торговые операции... Для мазохистов лучшего развлечения придумать сложно. Если же с психикой и иными ориентациями все более-менее традиционно, то оптимальное время игры – один день.

Пишем Interactive Fiction

Emperor

Глава 1
Как начинается работа над игрой IF*?

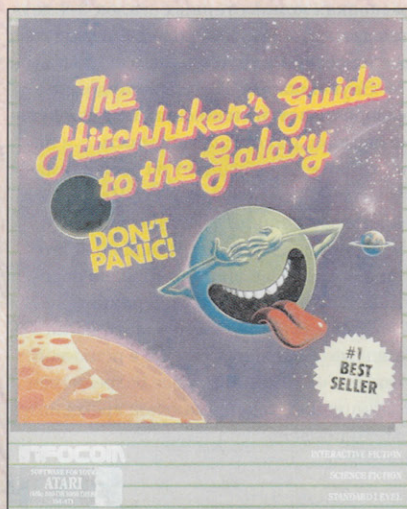
От редактора: *В этом номере мы начинаем публикацию фундаментальной (не побоюсь этого слова!) работы Emperor'а "Пишем Interactive Fiction". На русском языке нет ничего, даже близко приближающегося к этому серьезнейшему исследованию. Предлагаемый вашему вниманию труд содержит не только практически советы по технологии создания игр жанра Interactive Fiction, но и исследует ряд теоретических вопросов: структуру IF, отличительные черты жанра, классификацию, терминологию. И при этом написано все легко и понятно даже для новичка.*

Кроме того, ряд советов и идей, изложенных в работе, пригодятся не только будущим авторам IF, но и создающим игры иных жанров: графические адвентюры, ролевые игры, action/adventure - любые, в которых сюжет играет главную или одну из главных ролей. Ведь законы развития сюжета едины для всех жанров, а предложенная техника работы над ним как минимум заслуживает внимания.

Ну и, конечно, мы надеемся на популяризацию Interactive Fiction в России. Этот жанр заслуживает никак не меньшего внимания, чем любой иной, разве что часто требует большего напряжения серого вещества. Впрочем, полагаем что аудитория именно нашего журнала обладает необходимым количеством (и качеством!) этого самого серого вещества.

Поскольку это руководство рассчитано прежде всего на новичков, я буду по мере появления специальных сокращений и терминов (обозначены "*") давать, насколько возможно, полные объяснения. Для начала:

* *Interactive Fiction, IF, "Интерактивная Литература"* - собирательный термин, появился в 1984 году и впоследствии перестал означать только текстовые квесты*. Теперь IF — это вид искусства, включающий в себя как классические текстовые игры, так и полноценные интерактивные литературные произведения. Немного больше о моем видении Interactive Fiction — в следующей главе.



* *Квест, текстовые квесты* - часть Interactive Fiction, игры с текстовым вводом команд и текстовыми же описаниями комнат*, действий и предметов, без, или с минимальным, использованием графики и звуков. Понятие "текстовой квест" предполагает активное взаимодействие персонажа с предметами в игре, решение паззлов* и т.п.

```
Bedroom                                                          0/4
Infocom interactive fiction - a science fiction story
Copyright (c) 1984 by Infocom, Inc. All rights reserved.
Release 59 / Serial number 851108

You wake up. The room is spinning very gently round your head. Or at
least it would be if you could see it which you can't.

It is pitch black.

>look
It is pitch black.

>inventory
You have:
  a splitting headache
  no tea

>examine room
It's too dark to see!

>diagnoze
You have a big blinding throbber.

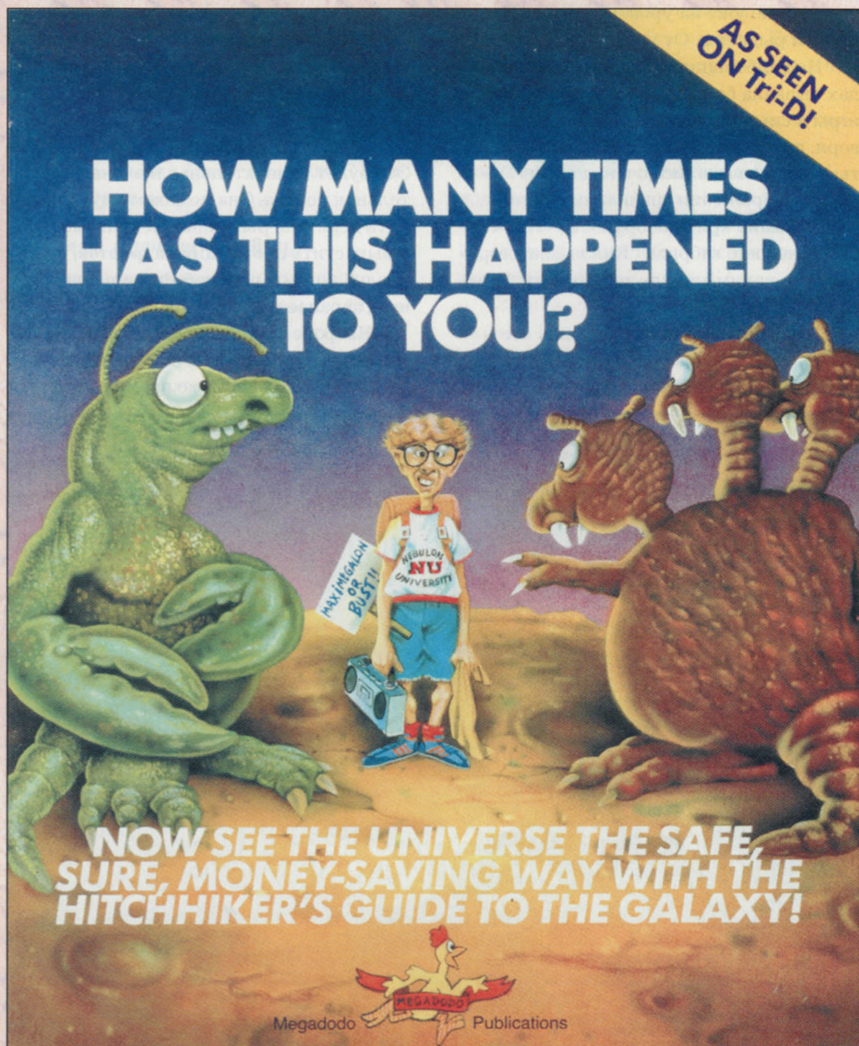
>
```

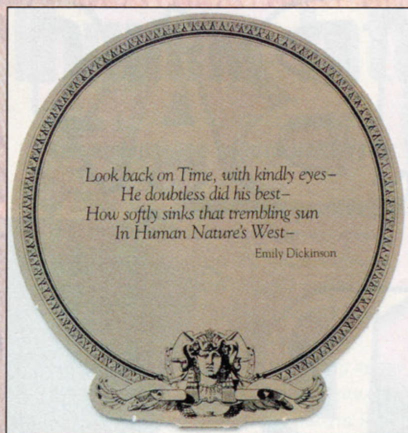
* *Паззл, пазл, паззлы (puzzles)* - слова, которые я буду использовать, как обозначение всевозможных загадок и задач в играх IF, так как наиболее близкие слова — "загадки" и "задачи" — будут использоваться в другом контексте. В IF решение паззлов зачастую является сутью игры, помимо стремления дойти до финала.



* *Комнаты (локации)* - части внутриигрового мира IF, отдельные участки пространства с текстовыми описаниями. Персонаж, все NPC* и предметы, находящиеся в игровом пространстве, обычно находятся в "комнатах". Понятие "комната" не обязательно означает буквально комнату в каком-либо помещении.

* *NPC, Non-Player Character, Actor* - термин, обозначающий одушевленных, второстепенных персонажей IF-игры, поведение которых моделируется компьютером. О создании правдоподобных NPC см. ниже. См. также AI*.





* *AI, Artificial Intelligence, Искусственный Интеллект* - термин, в программировании обозначающий самообучающуюся систему, способную создавать программы для себя самой. В IF — это программа, дающая возможность получить по-настоящему реалистичных NPC. Проблемы AI до сих пор не разрешены, хотя есть несколько подходов, позволяющих сымитировать AI в рамках Interactive Fiction.

Что нужно, чтобы написать хорошую IF? Ответ кроется в расшифровке самой аббревиатуры — Interactive Fiction, Интерактивная литература. Для создания интересного сюжета, способного заинтриговать игрока, требуется талант писателя. Чтобы сделать текст "интерактивным", взаимодействующим с игроком, требуются навыки программиста. Другими словами, необходимо задействовать оба полушария мозга. Задача не из легких, особенно учитывая то, что большинство людей склонны либо к творчеству, либо к точным наукам, но не к тому и другому сразу.

В 1988 году, вскоре после выхода в свет книги The Hitchhiker's Guide To The Galaxy ("Автостопом по галактике"), ее автор - Дуглас Адамс и опытный программист Стив Мерецки, вместе создали одноименную игру по мотивам книги. Таков пример плодотворного сотрудничества двух талантливых, каждый в своей области, людей.

В Сети есть сайты, предоставляющие помощь в написании IF того или иного рода — кусочки кодов, различные идеи. Да и просто способные люди вполне могут помочь начинающему. Написать IF непросто. Что мы и попытаемся сделать.

Выбор платформы*

* *Платформа* - программный комплекс, созданный специально для написания IF.

Итак, вы решили создать шедевр. С чего же начать? С выбора платформы, если вы не знаете никакого языка программирования. Использование платформ гарантирует гораздо меньше головной боли и зачастую гораздо больший результат, чем написание игры с нуля.

Существует много языков IF, попроще и посложнее. Некоторые — это что-то вроде заполнения шаблонов. Запускаете платформу, заполняете предоставленные поля, и все — комната готова, переходим к следующей. Никаких или совсем мало особых действий, и, как следствие, IF получаются по большей части, однообразные. Обычно это платформы под Windows — с графическим интерфейсом и т.п.

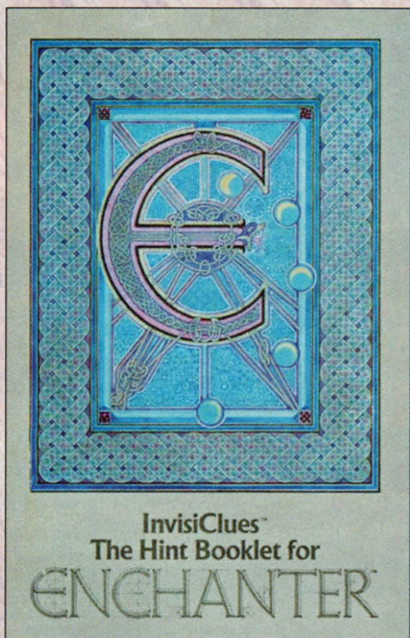
Некоторые платформы часто требуют значительной подготовки в области программирования, но они гораздо мощнее и способны предоставить больше рабочего пространства.

Русскоязычных платформ, то есть созданных специально под русскоязычную аудиторию, мало, а существующие весьма и весьма маломощны. Те же перспективные платформы, что способны конкурировать с монстрами зарубежного IF-мира, сейчас либо отсутствуют, либо находятся в зародышевом состоянии. Перевод забугорных платформ — дело сложное, поэтому начать все же лучше, не дожидаясь выхода мощных русскоязычных платформ, — это может занять чересчур много времени.

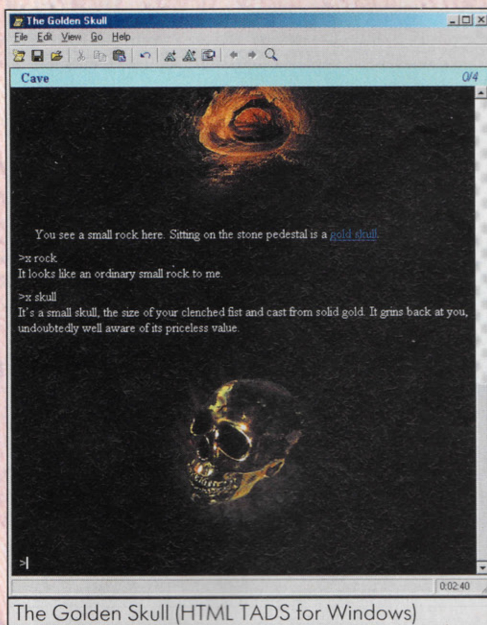
Таким образом, если вы знаете английский (или другие европейские языки, для которых также существуют платформы), вы вполне справитесь с освоением простейших, но, тем не менее, достаточно гибких, самых известных платформ.

Все платформы отличаются друг от друга по разным параметрам. Пара самых главных — это конфликт между простотой в освоении и возможностями. Обычно самые простые платформы, не требующие от автора серьезных усилий по программированию, являются и самыми слабыми по возможностям. Баланса здесь добиться довольно трудно.

Среди других критериев —простота документации, возможности парсера*, скорость работы.







The Golden Skull (HTML TADS for Windows)

* *Парсер, синтаксический анализатор (parser)* - программа, основная часть системы IF-игры, принимающая введенный игроком текст и проводящая синтаксический его разбор и разбиение на составные логические части. Другими словами, парсер — это та штука, которая позволяет игре понимать команды игрока. "Парсер" - это опять неологизм. Мне просто будет лень писать постоянно "синтаксический анализатор".

Рассмотрим несколько популярных платформ.

"Большая Тройка": TADS, Inform и Hugo

Эти три платформы принято упоминать вместе, так как они во многом схожи по возможностям и являются самыми популярными и мощными средствами создания IF на сегодняшний день. Их использование требует небольшой подготовки, желательно знакомства с парой других платформ.

Начнем по старшинству.

TADS

TADS, Text Adventure Development System, появилась в 1988 году и вот в течение уже 15 лет продолжает активно развиваться. В Сети много сайтов посвящены TADS, есть группы новостей, где можно получить помощь по возникшим с системой проблемам. На языке TADS написано много замечательных игр, включая такие как The Legend Lives, Babel и победительницу конкурса IF 2000 — Kaged.

Особенности платформы TADS версии 2.5.5:

Полно написана документация, раскрывающая не только внутренние характеристики системы, но и касающаяся теории IF. Она доступна в HTML-формате и в формате нескольких текстовых редакторов.

При серьезном упорстве поначалу, дальнейшее использование TADS не составляет особого труда, внутренний язык вполне логичен и понятен.

Очень хороший парсер; понимает множество словесных конструкций и длинные предложения.

Существует уникальный интерпретатор* HTML TADS, не имеющий аналогов в других платформах. Он работает с обычными исходниками* игр TADS.

Ложка дегтя — это различные стандартные библиотеки* языка, и каждая из них требует изучения, причем не однодневного. Библиотека WorldClass считается самой полной и имеет максимальные возможности, а заодно и приличные размеры, что влияет на скорость завершенной игры.

Игры, написанные с помощью TADS, работают на большей части всех существующих моделей компьютеров, за исключением переносных palmtop. Поддержка HTML TADS, однако, возможна только в Windows 95/98 и Macintosh.

TADS — полностью объектно-ориентированная система*.

TADS поддерживает динамическое создание объектов*.

TADS с готовностью поддерживает использование графики и звуков.

Дальнейшее развитие TADS зависит только от желания ее автора.



* *"Исходник"* - текстовой файл, программа, написанная на каком-либо языке, являющаяся "сырьем", из которого компиляторы* делают игровые файлы.

* *Компилятор* - программа, уникальная для каждой платформы и модели компьютера. Компиляторы создают игровой файл из "исходника", созданного автором игры. Например, из исходного текстового файла game.txt, созданного по правилам языка TADS, компилятор TADS создает работоспособный игровой файл game.gam. Некоторые платформы, например, URQ, обходятся без компилятора, используя только интерпретатор.

PUT ON THE POWER
WHEN YOU NEED IT MOST.

When you get the urge to surge, Frobozz Magic Magic Equipment rings are your best bet. Attractive and lightweight, these rings are appropriate for work or play—even Double Fanucci games! And best of all, built-in muffler lets you completely conceal the flow of magic, no matter how noisy. Ring guard prevents accidental zapping. Choose from a variety of totemic animals. To ensure correct size, please enclose any ring which is safe for transport.

Please specify design

Magic ring zm27
Deluxe model.................................. zm50

NO MORE STICKY SPELL
RESIDUE WITH OUR
REJECTRON-COATED
CAULDRONS.

Made of 100% metal, these cauldrons are perfect for mixing, brewing, and bubbling any broth or potion. A wide mouth makes stirring easy, and the broad base distributes heat slowly and evenly. Tip-proof construction, heavy-duty handles, a tight lid, and carved spout make these the finest kettles at any price.

Available in three sizes: 20 fb, 50 fb, and 100 fb.

20 fb zm10
50 fb zm28
100 fb.................................... zm36
Set of 3.................................. zm60

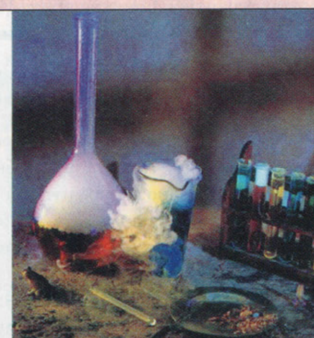

"Sell Good Magical Aids . . ." J.B. Frobozz

Our business philosophy has remained the same since Dimwit Flathead reigned supreme: "Sell good magical aids at a reasonable profit, treat your customers like super enchanters, and they'll always come back for more."

But today's wizards need more than magic; they need magic they can *trust*. Dependability and reliability are more necessary than ever in today's world—and the Frobozz Magic Magic Equipment Company has been selling dependable goods for over 200 years.

Our customers can expect only the highest quality aids, made from the choicest materials available at any price. All Frobozz Magic magic equipment is guaranteed to be the best we can make. Try us soon; you won't be disappointed!

2



HAND-BLOWN FOR GREATER
LUMINOUS ENERGY
CONDUCTION BY FAMED
GLASSMASTER YIGGAM.

This is not the mass-produced glass you used in thaumaturgical school. We commissioned Yiggam of the Peltoid Valley, glassmaster of the Antharia Guild, to create laboratory glass so exceptional, it actually improves your magic up to 25%. Yiggam shapes beakers for optimal energy conduction; tubes, too. You'll see the difference immediately. And we've sold over 450,000 pieces without one return!

Beaker zm7
Tube...................................... zm4
Swizzle Stick zm2

Ordering from the Frobozz Magic Magic Equipment Catalog is fast and fun. And delivery time is minimal. Our shipping department uses the most advanced temporal travel techniques so that you get *what* you want when you order it.

3



* *Интерпретатор* - программа, уникальная для каждой платформы и модели компьютера. Интерпретаторы запускают игровой файл, предварительно созданный компилятором*. Интерпретаторы, как и компиляторы, строго ориентированы на "свою" модель компьютера. К примеру, для языка Inform существует свыше десяти различных интерпретаторов, для каждой поддерживаемой Inform'ом модели компьютера.

* *Библиотеки* - специальные (обязательные или вспомогательные) программы, написанные на том же языке, что и исходники игры. Стандартные библиотеки требуются компилятору для обеспечения работоспособности игры. Вспомогательные дают автору различные полезные функции, например, вспомогательная библиотека clothing.h для языка Inform позволяет внести в игру предметы одежды, а greenbacks.h дает возможность внести в игру имитацию денежной системы.

* *Объектно-ориентированный язык* - язык, в котором все, существующее в игровом мире, представлено в виде объектов, будь то комната или предмет, или абстрактное понятие вроде Класса предметов. Такая структура является достаточно логичной для имитации реального мира.

* *Динамическое управление объектами* - это значит, что в процессе игры память существенно экономится за счет уничтожения неиспользуемых объектов или создания нужных в нужное время.

Веское слово в пользу TADS: TADS старше других из "тройки", значит, проверен временем. TADS — полностью объектно-ориентированный язык, что облегчает его изучение, делая логичной внутреннюю структуру игрового мира. TADS поддерживает динамическое управление объектами. Отличный парсер.

Веское слово против TADS: Библиотеки TADS — это настоящие дебри для непрофессионала. TADS не настолько "переносим", как, скажем, Inform, что сужает потенциальную аудиторию ваших будущих игр.

INFORM

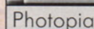
Язык Inform появился в 1993 году и продолжает развиваться. Он использует т.н. "стандарт Z-машины", обусловленный попыткой автора дать возможность всем написать IF в стиле игр компании Infocom*. Это обеспечивает максимальную "переносимость" платформы на другие модели компьютеров, но и накладывает свои ограничения. В Сети Inform является самым популярным языком IF на сегодняшний день. На Inform написаны такие замечательные игры, как Photopia, Jigsaw, Spider and Web и So Far. Inform переведен на французский, немецкий и итальянский языки.

* *Infocom* - компания, занимавшаяся выпуском IF-игр с 1979 по 1989 год. Многие игры этой фирмы стали настоящими шедеврами и остаются образцами IF по сей день. История Infocom описана в работах Грэхема Нельсона The Craft Of Adventure и Пола Дэвида Доэрти Infocom Fact Sheet.

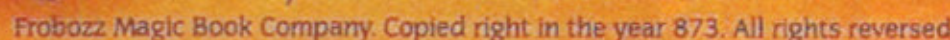
Особенности языка Inform версии 6.21:

●Автор Inform, Грэхем Нельсон, написал отличную документацию к своей системе, включая знаменитые "Ремесло Приключений" и "Билль О Правах Игрока", заглядывающие глубоко в теорию IF.

●Программирование в Inform требует подготовки, заключающейся в при-



Photopia



стальном изучении документации. Желательно хотя бы поверхностное знакомство с другими языками программирования (хотя бы с Бейсиком).

●В документации есть отличное пошаговое обучение, помогающее создать первую игру.

●Парсер прекрасно выполнен. К тому же он содержится в отдельной библиотеке, то есть покопаться в нем не составит труда.

●У языка Inform, к сожалению, мало поля для дальнейших нововведений — Z-стандарт накладывает свои ограничения. Это компенсируется возможностями стандартных Inform-библиотек, которые гораздо проще и понятнее TADS-овских.

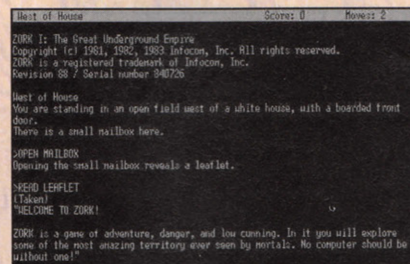
●Inform прекрасно переносится на любые типы компьютеров, включая palmtop.

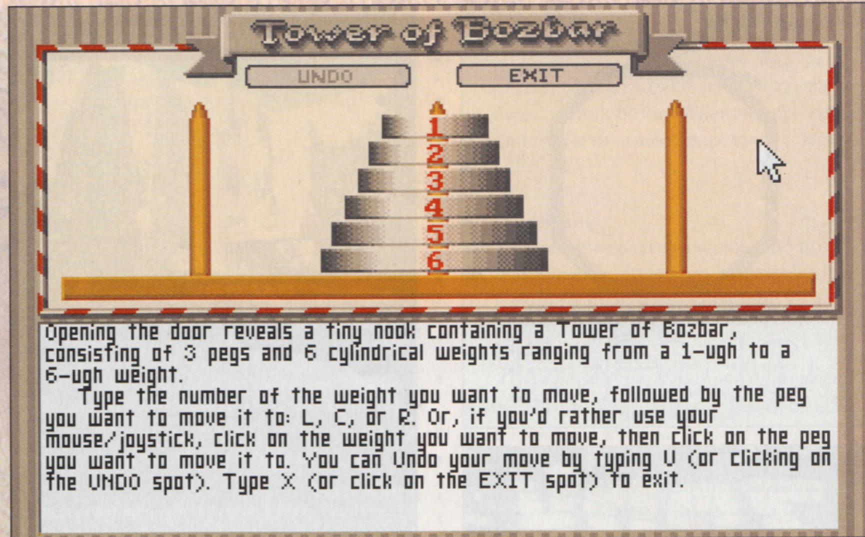
●Inform не является полностью объектно-ориентированным языком в строгом смысле этого понятия. Однако Inform предлагает все примочки объектно-ориентированных языков: объекты -классы, -комнаты и -предметы.

●Доступны дополнительные расширения для стандартной библиотеки, поддерживающие динамическое создание объектов.

●Для поддержки звуков и графики Inform предоставляет специальный формат файлов, требующий дополнительных усилий по программированию и, желательно, наличия дополнительных библиотек.

●Inform позволяет осуществить поддержку мыши, используя все тот же специальный формат.





Веское слово в пользу Inform: Inform — самый популярный в Сети язык, а это уже говорит о многом. Легок в изучении. Документация для Inform проста и понятна, да и просто интересна для любого изучающего теорию IF. Библиотеки, как стандартные, так и вспомогательные, интуитивно понятны и легко поддаются модификации, "прогибая" игровой мир под автора. Объектно-ориентирован. Обладает отличным парсером.

Веское слово против Inform: Ограничения Z-стандарта на количество "свойств", "атрибутов" и других переменных внутреннего языка Inform способны урезать серьезный по размерам проект IF. Inform с трудом поддерживает динамическое управление объектами.

HUGO

Hugo появился в 1995 году и активно развивается. Хотя игр для него пока мало, он, тем не менее, подает надежды. Hugo часто называют "младшим братом Inform" — они действительно очень похожи. Одно из их отличий — в синтаксисе. К примеру, Inform позволяет любую команду разбить хоть на десять строк (что облегчает читабельность кода), но требует отметить ее завершение точкой с запятой ";". Hugo же требует уместить всю команду на одной строке (а в случае необходимости переноса поставить знак "\"), но завершать команду не нужно. В связи с этим переход с Inform на Hugo и обратно сопряжен с болезненным избавлением от привычек.

Особенности языка Hugo версии 2.0:

●Документация, без сомнения, по-своему полна и точна, однако рекомендуется во время чтения консультироваться с примерами. Документация к Hugo не рассчитана на новичков.

●Многие отмечают, что внутренний язык Hugo легче, чем Inform.

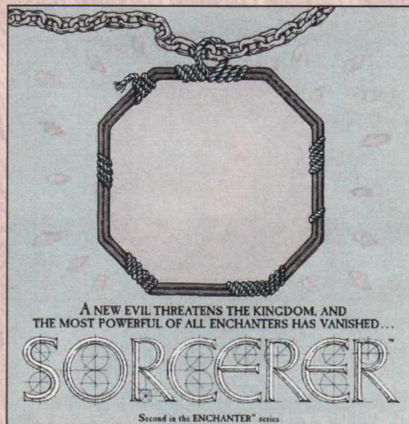
●Парсер Hugo заметно хуже, чем Inform'овский или TADS'овский.

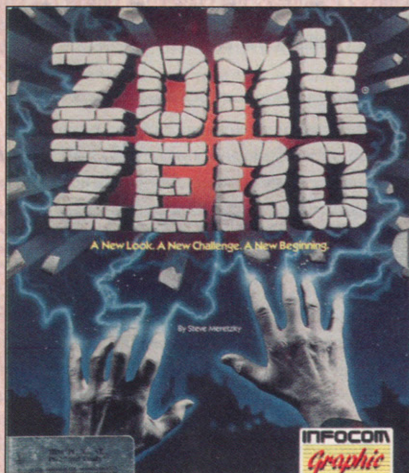
●Из-за относительной "молодости" Hugo игр-примеров для него не так уж и много.

●Hugo использует интересную систему программирования NPC, не использовавшуюся в других платформах, но сы-



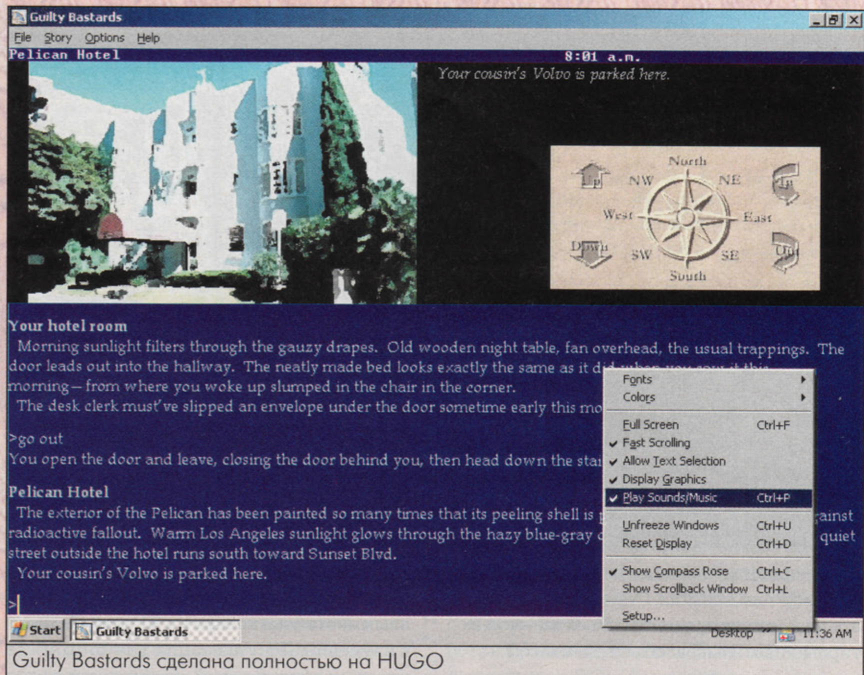






митированную в библиотеках NPCengine и Moveclass для Inform.

- Hugo имеет серьезные проблемы с "переносимостью" на другие модели компьютеров, кроме PC.
- Как и Inform, Hugo не является строго объектно-ориентированным языком, но обеспечивает автора почти всеми его возможностями.
- По оценкам пользователей, Hugo требует большей подготовленности в области программирования, чем Inform и TADS.
- Hugo поддерживает динамическое управление объектами.
- Hugo поддерживает использование графики и звуков.



Guilty Bastards сделана полностью на HUGO

Веское слово в пользу Hugo: Hugo основан на опыте Inform, поэтому в нем сняты многочисленные Inform'овские ограничения. Hugo легко управляется с NPC, для которых в других платформах требуются дополнительные усилия по программированию.

Веское слово против Hugo: Hugo — язык молодой и, поэтому, содержит много недоработок и не рассчитан на новичков. Слабый парсер.

Вне "большой тройки" тоже много неплохих языков. Они, однако, остаются в тени платформ Inform, Hugo и TADS.

AGT — Adventure Game Toolkit

Платформа AGT была разработана в середине 80-х, в "золотые годы" Interactive Fiction. Тогда самая мощная из существовавших платформ, она быстро завоевала огромную популярность. Было написано свыше сотни игр на AGT, во многом составивших золотой фонд классических текстовых квестов.

К концу 80-х авторы потеряли к ней интерес и стали распространять систему бесплатно, что еще повысило ее популярность. Версия 1.7 стала последней авторской версией платформы.

Работа с AGT возможна на двух стадиях. Первая — базовая — позволяет даже неопытному автору написать несложную IF-игру, просто заполняя "шаблонные" комнаты, создавая предметы с различными назначениями и простейших NPC. Второй уровень — профессиональный, требует углубленного изучения внутреннего языка "метакоманд" AGT, и позволяет значительно расширить его возможности.

Специальная версия AGT Big увеличивает число доступных для использования комнат с 100 до 200, объектов с 200 до 300.

В начале 90-х энтузиасты взялись за возрождение AGT. Была выпущена пара версий т.н. AGT Master's Edition, гораздо сложнее оригинальной версии, с возможностями поддержки звука и вставки статичных картинок или простейшей анимации.

```
Pelican Hotel                                              8:01 a.m.
Release 2.02 05-25-99
Written using the Hugo Compiler v2.5
(New players should type "help".)

Your hotel room
  Morning sunlight filters through the gauzy drapes.  Old wooden night table,
fan overhead, the usual trappings.  The door leads out into the hallway.  The
neatly made bed looks exactly the same as it did when you saw it this morning--
from where you woke up slumped in the chair in the corner.
  The desk clerk must've slipped an envelope under the door sometime early this
morning.

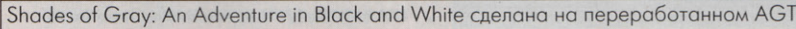
>d
You open the door and leave, closing the door behind you, then head down the
stairs and outside to the street.

Pelican Hotel
  The exterior of the Pelican has been painted so many times that its peeling
shell is probably suitable protection against radioactive fallout.  Warm Los
Angeles sunlight glows through the hazy blue-gray of the summer sky.  The rather
quiet street outside the hotel runs south toward Sunset Blvd.
  Your cousin's Volvo is parked here.

>
```

Веское слово в пользу AGT: AGT, безусловно, прост для изучения, не требующий знания никаких других языков. Встроенные функции AGT позволяют создать вполне неплохую игру. Программирование в AGT упрощено дальше некуда. Изучение "профессиональной" части AGT несложно и значительно расширяет его возможности. Огромная база игр, чтобы учиться по ним. Хороший парсер. AGTME гораздо мощнее AGT, дает возможность написать профессионально сделанные IF.

Веское слово против AGT: AGT не позволяет создать большую или сложную игру. Он накладывает жуткие ограничения на количество комнат, объектов и NPC, частично снимаемые AGTME. AGTME гораздо сложнее AGT. Не объектно-ориентирован, хотя и создает такую иллюзию, организованно управляя комнатами и предметами.



Shades of Gray: An Adventure in Black and White сделана на переработанном AGT

ALAN, Adventure LANguage

ALAN — платформа, во многом схожая с AGT. Она также не требует знаний других программных языков, делая процесс создания IF как можно проще. ALAN, помимо английского, работает на шведском.

Веское слово в пользу ALAN: Простота в использовании делает его пригодным для новичков. Программирование в ALAN, как и в AGT, упрощено. Вместе с тем ALAN достаточно гибкий язык, чтобы управлять сложными словарными конструкциями. Хороший парсер.

Веское слово против ALAN: Не объектно-ориентирован, хотя и организован наподобие Inform. Мало игр, чтобы использовать их в качестве примеров для обучения.

Вскользь о менее популярных платформах и платформах на русском языке.

Archetype

Archetype — объектно-ориентированный экспериментальный язык, с минимальными возможностями, не требующий серьезных знаний в области программирования. Программы для Archetype смотрятся необычно, как и для Hugo. Полная поддержка динамического управления объектами. В остальном, язык довольно средний.

Aventuro

Уникальная платформа, позволяющая создавать IF на языке эсперанто. Документация, парсер, словарный запас — все на эсперанто. Ориентирован главным образом на эсперантистов.

ADRIFT

Платформа под Windows, напоминает AGT по возможностям и логике создания комнат и предметов. Ставит себе целью свести программирование к минимуму, максимально упрощая этот процесс.

Adventure Builder

Платформа под Windows, позволяющая писать типичные квесты со статичными картинками и необычным интерфейсом.

URQ

Известная в Рунете платформа, позволяющая создавать очень короткие игры с менюшным вводом* наподобие книги-игры, на русском языке.

* *"Менюшный ввод"* - термин, популярный в Рунете, обозначающий способ подачи игры, когда игроку на выбор предлагается несколько вариантов действий персонажа в виде меню. Как следствие, платформы, работающие таким образом, не являются объектно-ориентированными и не имеют парсера (за ненадобностью).

VadQuest

Платформа с графическим интерфейсом, жестко ориентированная на игры в стиле книги-игры, с элементами RPG, на русском языке.

OrcZero

Платформа под Windows наподобие Adventure Builder, позволяющая создавать короткие квесты, на русском языке.

IQ, InterQuest

Платформа в стадии разработки, похожая по возможностям на URQ, на русском языке.

Hydra

Платформа в стадии разработки, создается на основе языка Python, обещает быть близкой по возможностям к Inform, на русском языке.

Я не буду прямо рекомендовать ту или иную платформу, а лишь вспомню напоследок старую шутку, бродившую в дебрях Сети, напоминающую о проблемах, стоящих перед автором в случае выбора между двумя замечательными платформами:

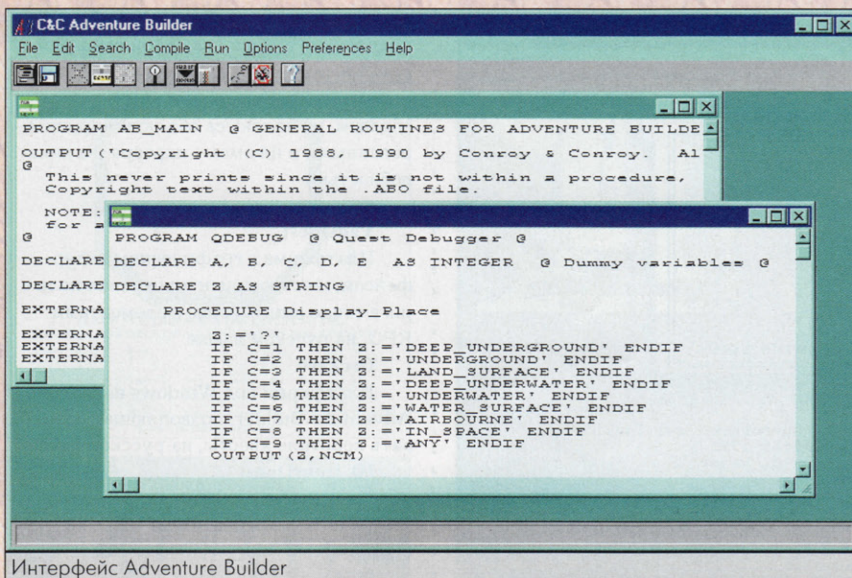
Вопрос: Так что же, TADS или Inform?

Ответ: Да.

Глава 2
Интерактивная литература

Interactive Fiction стала действительно уникальным явлением. Зародившись,

Интерфейс ALAN



Интерфейс Adventure Builder

как простой текстовой квест, IF переросла в целое искусство — искусство слова, совмещающее образность литературы и точность компьютерных программ. Не скованный графикой, игровой мир IF свободно пользуется лучшим из когда-либо созданных графических движков — воображением человеческого мозга. Работы IF дают игрокам возможность полностью погрузиться в вымышленный мир, влиять на его развитие и внутреннюю жизнь. Замечено, что даже IF-произведения "нового времени", не содержащие паззлов в большом количестве, пользуются огромной популярностью. Так только ли в "интерактивности" дело?

Действительно удивительно, почему жанр IF не умер с появлением игр, наполненных графикой? Ведь было же короткое затишье — в начале 90-х? А потом движение IF опять пошло в гору, и теперь все активнее "набирает обороты", все больше его поклонников появляется в мире — расцвет платформ Inform и TADS поднял IF на новую высоту.

IF — "живое" искусство. Произведения IF ближе к игрокам, чем любая другая существующая игра. Автор и игрок — оба говорят друг с другом через IF. В хорошую игру вкладывается часть души автора, как в хорошую книгу, вкладываются его мысли и переживания.

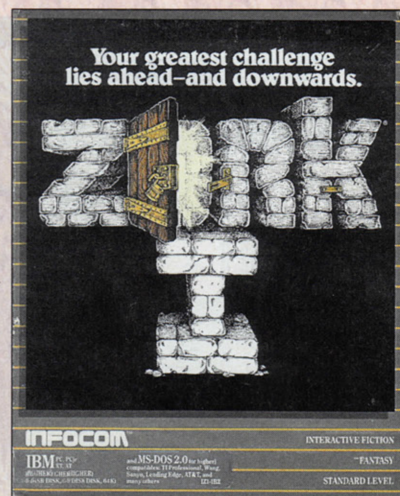
Интерактивность

Давайте сначала обратимся к тому, чем отличаются игры IF от книг и фильмов. "Интерактивность" в понятии "интерактивная литература" означает "взаимодействие", способность получать всю информацию из источника, им в нашем случае является игра IF. Интерактивность подразумевает двустороннее "общение": поток информации от игры к игроку и от игрока к игре. Из этих двух "потоков", обеспечение второго наиболее сложно и требует от автора известной доли опыта и мастерства. В ходе нашего разговора на тему IF мы попытаемся рассмотреть, как можно обеспечить появление "второго потока" в разных случаях.

Что касается "первого потока", тут все более-менее ясно: он происходит автоматически во время игры. Тексты, ситуации, паззлы создают настроение, "рассказывают" игроку о себе и об игровом мире.

Насчет "второго потока": интерактивная литература несет очень высокий уровень взаимодействия игрока с игрой. Хотя игры IF и созданы авторами заранее, они не только позволяют игрокам искать и получать информацию (первый поток), но и "создавать ее" (второй поток).

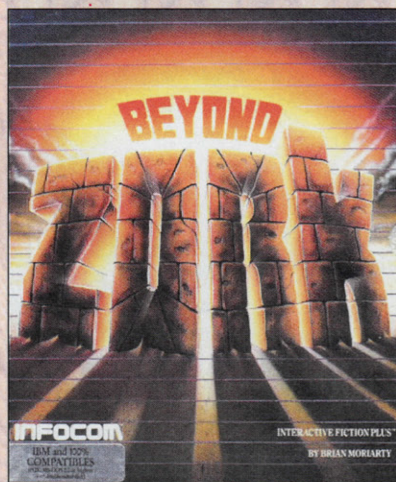
"Первый поток" информации в IF в действительности использует больше чувств, чем просто зрение. Зрительная часть игры, очевидная в графических играх, очевидна и в IF, ведь мы играем, в основном, читая текст (первый поток). Но и в графических, и в текстовых играх

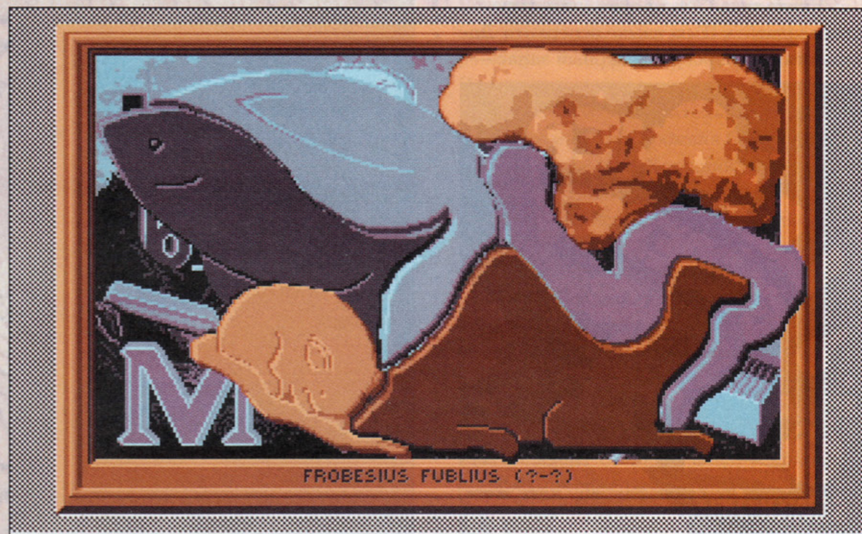


мы используем руки, чтобы набирать текст или щелкать мышкой (второй поток). И вот тут рождается необычная сторона IF. Познавая игровой мир через текст, мы "втягиваем" его в наш разум и память. Границы между "реальностями" довольно быстро становятся все более размытыми. Мы читаем текст в ответ на команды, поданные компьютеру, и он начинает оживлять спящие чувства. Это происходит в основном в воображении, но частично может происходить и непосредственно внутри мозга, поэтому мы испытываем легкие, призрачные ощущения. Большинство игроков подтверждают, что это действительно происходит. Чувственные сигналы подаются в мозг, распознаются там, и теперь он не способен отличить реальные ощущения от таких "воображаемых".

Подобные "ощущения", назовем их "призраками", являются сигналами того, что автор на правильном пути, что его IF "задела" игроков. Каждый "призрак" — это или образ, или звук, или запах, или вкусовое, или осязательное ощущение. Они вызываются текстом, текст является непосредственным импульсом, побуждающим "призрака" к действию.

Но помимо "призраков" могут рождаться и эмоции — легкое волнение в предвкушении важного события, радость от разгаданного паззла, сопереживание персонажу игры и т.д. Автору желательно чувствовать это и попытаться "настроиться" на игроков еще до начала работы над игрой.





```
 Kitchen                                        Score: 15      Moves: 33
North of House
You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all
the windows are boarded up. To the north a narrow path winds through the trees.

>e
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>open window
With great effort, you open the window far enough to allow entry.

>enter house
Kitchen
You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used
recently for the preparation of food. A passage leads to the west and a dark
staircase can be seen leading upward. A dark chimney leads down and to the
east is a small window which is open.
On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.
A bottle is sitting on the table.
The glass bottle contains:
  A quantity of water
```

По мере изложения, мы будем возвращаться к вопросам интерактивности в разных областях IF.

Форма работы

Существует множество разных подходов к написанию IF. Кто-то пишет сначала полный транскрипт*, кто-то планирует игру на бумаге или в текстовом файле перед переносом ее в программу, а кто-то бросается сразу за компьютер, в едином марафонском рывке выполняя всю работу целиком.

Преимущества транскрипта в том, что вы стремитесь как можно точнее перенести его содержание в программу; при этом вы видите, как будет развиваться сюжет вашей IF, и можете планировать работу соответствующим образом.

* *транскрипт* - сценарий игры, включающий в себя действия, которые совершил бы игрок, и реакции игры на них.

К примеру, вот отрывок из воображаемой игры, который показывает суть транскрипта. Автор прописывает различные действия игрока и ответы игры на них, так что остается только внести их в код игры.

...

Грот

Лучи солнца тонкими линиями пробиваются сквозь трещинки в своде пещеры, наполняя светом воду в небольшом углублении в полу. Время от времени откуда-то сверху срывается крохотная капля и, стремительно падая, со звоном погружается в воду, разбрасывая искрящиеся в лучах брызги. Шум волн отсюда почти не слышен, и лишь слабый морской ветерок, влетающий в грот через южный проход, напоминает о существовании моря снаружи.

Мелкий красный краб появляется из-под незаметного камня слева от входа.

> посмотреть на краба

Краб смотрит в ответ. Затем, резко повернувшись, он бочком скрывается в узкой расщелине в восточной стене.

> поймать краба

Краб уже скрылся. Стоит быть немного расторопнее.

> чихнуть

ААА-ПЧХИ!!! Своды пещеры сотрясаются, когда звук, подобно ружейному выстрелу,

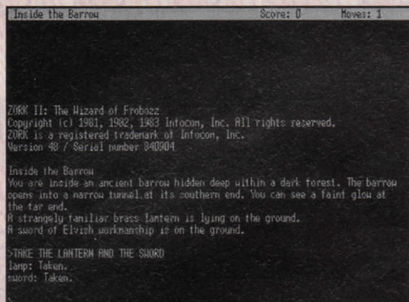
разносится по ней.

и т.д. ...

Транскрипт подразумевает, конечно, описание самых основных действий персонажа, хотя и может быть сколь угодно полным.

"Планировка" (концепция К.Е.Формана из его работы Game Design At The Drawing Board) заключается в перечислении всех предметов в игре, всех комнат и всех NPC, их связи друг с другом. Например:





Описание первой зоны в воображаемой игре

"Предмет" означает тот объект, который персонаж может взять.

"Декорация" означает тот объект, который персонаж не может взять.

Комната: Гостиная
(описание комнаты)

Выходы:
(все возможные выходы и куда они ведут)

Предметы:
(по очереди все предметы и их реакции на различные действия персонажа)

Например:
Стол — "Круглый стол красного дерева стоит у дальней стены".
"осмотреть" — "Стол прекрасно отполирован и отбрасывает на стену тонкий луч света, падающий на него из окна".
"сдвинуть" — "Попыхтев пару минут, вы сдаетесь".

Декорации:
(По-очереди описываете все декорации и их реакции на различные действия персонажа)

Например:
Обои — Нет описания.
"осмотреть" — "Давно пора их сменить".
"содрать" — "Эй, не сейчас же!"

и т.п.

Вы также схематично изображаете последовательность всех паззлов, что поможет избежать тупиковых ситуаций в игре (идея предложена Грэхемом Нельсоном). К примеру, вот частичная схема паззлов из моей существующей, но, к счастью, так и не увидевшей свет первой игры:

Обратите внимание на обозначения схемы — линии по нисходящей показывают, в каком порядке решаются паззлы. К примеру, открыть секретный проход за зеркалом можно было лишь осмотрев картины в гостиной дома, так как на одной из картин было изображено затуманенное зеркало со слегка сдвинутым краем, что давало подсказку. В секретной комнате была важная книга, открыть которую можно было ключом, спрятанным за рамкой у той самой картины и т.п.

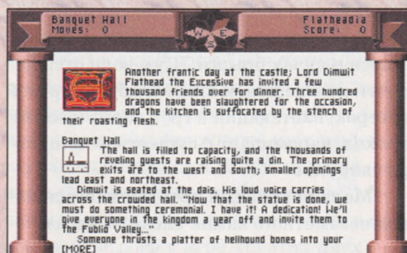
Это все — лишь примерные формы работы над игрой. Комбинируйте их так, как считаете нужным.

Разработка

Представленные ниже этапы разработки IF-игры не являются обязательными и не расположены точно в той последовательности, в которой к ним можно обращаться. Поэтому по ходу чтения рекомендуется время от времени возвращаться к тем темам, которые были уже освещены, так как они могут дополнять друг друга.

Стиль

Стиль игры — это то, как "подана" игра — то, как она выглядит на экране и то, как она предлагает игроку взаимодействовать с собой. Стиль определяется техническими возможностями платформы, при этом многие мощные платформы позволяют смешивать стили.



Первый, и самый популярный, это "текстовой ввод", стиль классической игры Colossal Cave. Каждая комната и все, что в ней находится, описывается системой, а игроку предоставляется возможность, управляя одиноким персонажем при помощи текстовых вводимых команд перемещать героя, взаимодействовать с объектами и т.д. Платформы Inform, TADS, AGT и многие другие создают игры как раз в этом стиле. Вот примерный отрывок из только что придуманной игры:

> осмотреться

Склад. Висящая под потолком лампа затянута паутиной и вряд ли отреагирует на любые манипуляции с маленьким, когда-то белым выключателем у дверного проема справа. В дальнем углу в беспорядке свалены деревянные ящики с полустертой маркировкой на боках. От них к восточному выходу тянется хорошо заметный след, оставленный кем-то в толстом слое серой пыли. Очевидно, здесь недавно что-то протащили по полу, сдвинув по ходу синюю коробку, теперь лежащую на боку возле исчерканной мелом стены.

> осмотреть коробку

Синяя, с диагональной серебристой полосой шириной в два пальца, картонная коробка лежит в пыли.

> посмотреть на след

Широкий темный след был оставлен здесь кем-то совсем недавно. Через всю комнату к дверному проему что-то протащили, стерев пыль на темно-зеленом полу.

Второй стиль, "менюшный", воплощенный в платформе URQ, описывает комнату и ее содержимое, а у игрока все немногие возможные действия четко предложены в виде меню, возникающего в ключевых моментах развития сюжета. Последствия каждого выбора обычно гораздо более драматичные, чем в предыдущем стиле. "Менюшные" игры менее "интерактивны", чем их собратья с текстовым вводом. Такие игры сильно напоминают небезызвестные книги-игры, когда последствие каждого "действия", совершенного игроком, представлено в отдельном параграфе книги. Вот один отрывок из воображаемой "игры" с "менюшным" вводом:

<Ночать маю иггру>
Пасматреть на мае фступление
Выхат

сиводни я учюс писать тикставую игру. для начала я апишу фсю маю комнату. здес есть мой шкав и моой стол и мая кравать я на ней сплю (инагда). а ищо здес есть тиливизар там паказывают разные праграмы или пиридачи я тожы ево сматрю

пасматреть на шкав
пасматреть на тиливизар
<фключить тиливизар>

па тиливизару идут тилипузики я их фсех знаю адного завут тинкивинки других завуут ляля по и дипси..

<пасматреть на шкав>
пасматреть на тиливизар
выключить тиливизар



тут мой шкав он очинь бальшой там есть мая красная рубашка мне мама купила эту ррубашку

Различия между этими стилями очевидны, и оба имеют как преимущества, так и недостатки. Они могут сливаться друг с другом, но, тем не менее, важно избрать какой-либо из них в качестве основного и придерживаться его в течение работы.

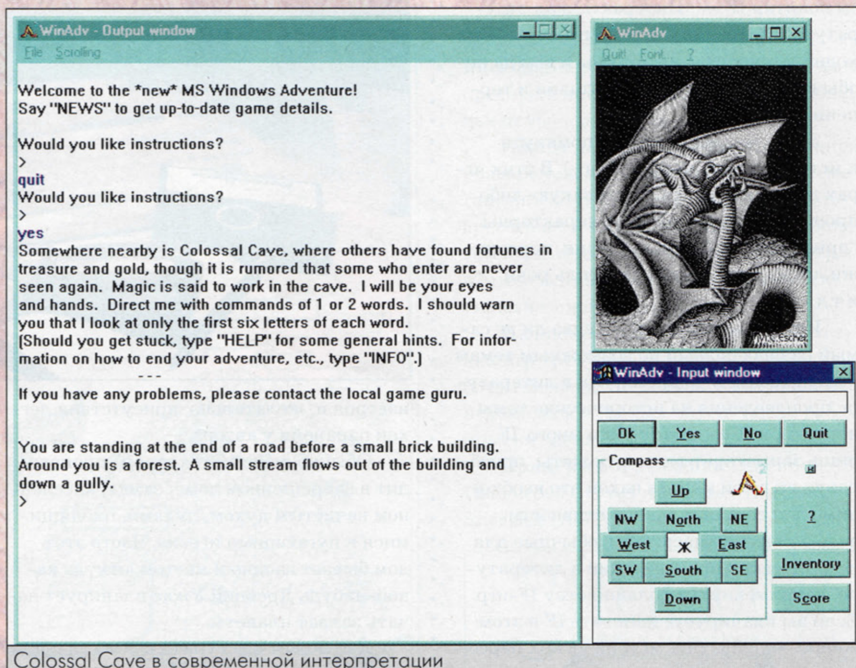
Вдохновение и свобода выбора

Каждый раз перед работой над новой игрой можно начинать либо с концептуально новой идеи, либо, взяв уже использованную идею за основу, начать создавать свою оригинальную игру. По мере продвижения, вы заметите, что игра живет собственной жизнью, пытаясь облегчить путь своего развития и стать похожей на другие игры, память о которых сидит у вас в голове. Насколько это возможно, избегайте повторений (даже если вы создаете сиквел — продолжение существующей игры).

В 1995 году появилась игра A Change In The Weather (Inform) — по сути, короткий, сложный и необычный рассказ о человеке, попавшем под дождь. Вряд ли настолько интересным стал бы еще один клон Zork.

С другой стороны, в мире IF всегда есть место для хорошо написанного сатирического произведения (хотя игра Pork (AGT) поставила точку в пародиях на Zork). Тем не менее, важно, чтобы уровень интереса, который игроки получают от вашей IF, не зависел от того, играли они в какие-либо другие игры, или нет.

Немногие игры по-настоящему близко подходят к имитации реального мира, поэтому вы вольны создать любую реальность в вашей игре. Автор свободен в создании даже другой логики, сути вещей в сотворенном им искусственном мире. Игра "Gostak" (Inform) использует даже уникальный язык в описании событий



Colossal Cave в современной интерпретации

и явлений внутри игры. В замечательной игре "So Far" оригинально созданы сюрреалистичные миры, по которым путешествует персонаж.

Жанр

Давайте рассмотрим различные жанры IF-игр. Их можно выделить огромное множество, но наша задача — не классифицировать IF (любая IF-игра может быть такой "гремучей смесью" из различных жанров и стилей, что тут рухнет любая классификация), а выделить основные и самые популярные направления, в которых работают авторы и изучить те клише, которые могут помешать вам создать шедевр.

Приключенческий жанр (adventure) достоин того, чтобы быть упомянутым первым. Это собирательное определение множества IF, основной целью песонажа в них становится решение паззлов. Он начался игрой Adventure (Colossal Cave), ставшей классикой и давшей название всей индустрии приключений. Жанр приключенческих игр обычно не избалован хорошей сюжетной линией, и в таких играх персонаж часто безличен. Жанр стал объектом многочисленных пародий (Guard's Duty - Inform, Pork - AGT), но такие игры интересны, динамичны и создаются до сих пор.

Игры **adventure** обычно проходят в замкнутом помещении вроде подземелья или гробницы. Как уже было сказано, персонаж в такой игре не определен (о персонаже см. следующую главу), его основная цель — сбор сокровищ, либо поиск выхода из помещения. Приключенческие игры — благодатная почва для всевозможных механических паззлов — закрывающиеся двери, комнаты-ловушки, скрытые кнопки, рычаги, переключатели, и т.п.

Другие примеры в мире IF: Hunter, In Darkness, Multi-Dimensional Thief (AGT), Zork 1-3.

Игры в жанре **"экшн"** (action или abuse) предполагают либо "отлов" и "отстрел" всевозможных монстров, либо иную другую активную деятельность (см. Freefall - Inform). Они нередко проходят в режиме "реального времени".

Другие примеры в мире IF: Robots и Bomber (Inform), Зомби 1-2.

Игры IF на **бытовые темы** (slice of life) — своеобразные симуляторы реальной жизни. В идеале, перед игроком не должно ставиться четкой цели решения определенных паззлов, но они должны возникать как часть игрового мира. Фактически же такое трудно достижимо, поэтому и в "бытовых" играх есть четко просматриваемые паззлы. В игре Visitor (Inform), участнике IF Art Show 2000, суть игры заключается в беседе гостя с хозяином дома. House of O's (AGT) — имитация реальной жизни людей. В игре Dinner With Andre (Inform) имитируется поход в ресторан.

В таких играх большое внимание уделяется интерактивности, первой час-

Java версия A Change In The Weather

A Change in the Weather: Java Version

```
The picnic is going full blast, which is exactly why you've wandered away
from it. It's not that you don't like your new companions; it's just that
after weeks of spending each day around them, a noisy weekend cook-out
isn't the way to relax. Some exploration -- on your own -- is an
appealing thought.

None of them noticed you drifting away, anyhow.

A CHANGE IN THE WEATHER
An Interactive Short Story
Copyright 1995-6 by Andrew Plotkin. Please copy and play freely.
(First-time players should type "about".)
Release 6 / Serial number 960613 / Inform v1405 Library 5/8

Edge Of Meadow
The grasses are fragrant under the sunshine of a late, late summer
afternoon. A stream chatters by at your feet, and a weathered old wooden
bridge stretches across it to the east. Beyond the stream, a scrubby
hillside stretches upward.

The shouts of the volleyball players and the boom-box thump are
[MORE]
```

ти понятия IF — "Интерактивная литература". Здесь нет "затертых" сюжетных ходов, такие игры интересны и всегда необычны. Все зависит от фантазии и терпения автора.

Здесь же рядом стоит упомянуть и **исторический жанр** (history). В этих играх действие происходит в какую-либо прошлую эпоху, и для них характерны "присущие" времени действия, персонажи, их манера одеваться, стиль речи и т.д.

Исторический жанр — едва ли не самый разнообразный по возможным темам и масштабам. В то время, как в литературе произведения на исторические темы нередки, в IF их не так уж и много. IF лишь заимствует темы и сюжеты, преобразуя их в той мере, в какой это необходимо для создания интерактивности, ведь эпические масштабы, обычные для исторических произведений в литературе, неприменимы к большинству IF-игр. Если вы планируете написать IF в этом жанре, используйте исторических персонажей и обратите внимание на достоверность.

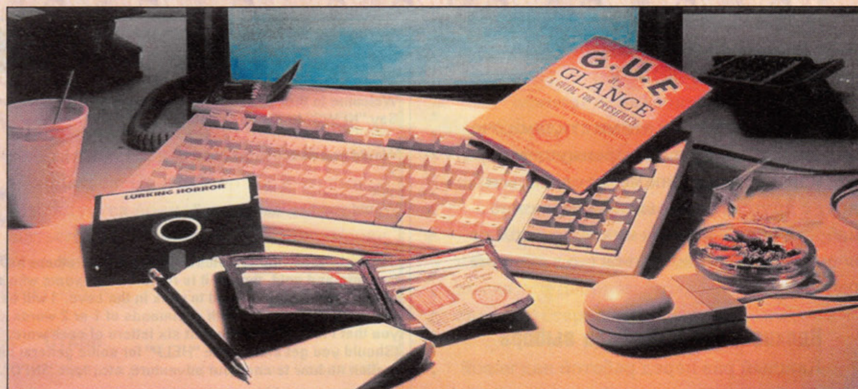
Если вы хотите, чтобы игровой мир вашей игры был как можно ближе к реальному, помните, что такая игра чрезвычайно сложна в исполнении. Создание ее сравнимо с созданием целого мира с его уникальными законами и правилами. Вы должны будете "с нуля" написать кучу законов природы (чего требует имитация реальной жизни).

Чем больше ваша IF будет походить на реальную жизнь, тем труднее будет вписать интересный сюжет в обыденную обстановку, которая у вас получится.

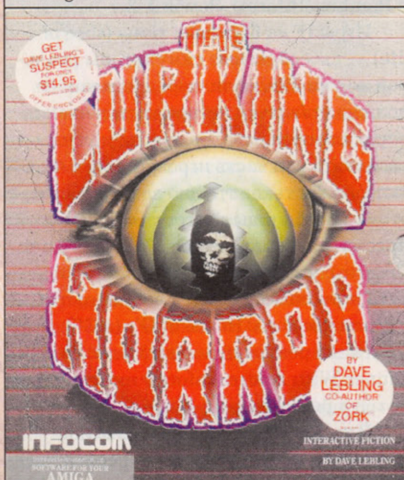
Примеры игр на исторические темы: Muse и Jigsaw (Inform).

Игра Lurking Horror от компании Infocom стала классикой жанра **"хоррор"** (horror) в мире IF. Это настоящий триллер со скрипучими дверьми, "неосознанными страхами" и всеми остальными прелестями. Многие авторы после Lurking Horror оценили ее успех и создали нечто подобное. Обычно "хоррор" сопровождается вкраплениями мистических элементов (дань уважения Г.Лавкрафту). Если вы выбираете этот жанр, обратитесь к творчеству Стивена Кинга, Лавкрафта и Эдгара Алана По.

Создание игры в жанре "хоррор" — дело, требующее наличия определенного настроя и, желательно, присутствия легкой паранойи у автора.



Lurking Horror



Обычно действие "хоррор" происходит в заброшенном доме/замке, населенном нечистым духом/духами, плодящимися и пугающими игрока. Часто этот дом бывает заодно и местом, откуда какой-нибудь Древний Ужас планирует начать захват планеты.

Кто может выступить в роли главного героя? Это может быть и ученый - парапсихолог; и студент, забредший поглядеть на призраков; и коллекционер редкостей, позарившийся на старинное добро; и последователь древнего культа, жаждущий власти над миром, да много еще кто.

Основные элементы игр жанра "хоррор", думаю, уже понятны. Скрип дверей, половиц (если игра происходит в доме, то этот дом непременно очень старый и трухлявый), шаги над головой, в подвале, за спиной. Плач ребенка, крики ворон, завывание ветра, зомби, скелеты, призраки. Потайные двери, запертые окна, куча пугающих теней — вот непременные атрибуты страшилок.

Игра Nevermore (Inform) основана на произведении Эдгара Алана По "Ворон", и ее особенностью являются его же стихотворные вставки, тоскливая и гнетущая атмосфера старого дома с высокими стенами, заставляющими игрока задыхаться. В Anchorhead (Inform) на игрока давит холодный город с молчаливыми жителями и промозглым серым туманом, мешающим ходить и заглушающим звуки. Awakening (Inform) — история о зомби, вставшем из могилы. Комментарии, я думаю, излишни.

Другие примеры в мире IF: Fear и Theatre (Inform), New England Gothic (AGT) и "Тень Злобы".

Отдельная эпоха в мире IF появилась благодаря книге Джона Рональда Роэла Толкиена "Властелин Колец". Созданный им мир Средиземья надолго стал эталоном приключенческого жанра и законодателем жанра фэнтези (fantasy) и ролевой игры.

Фэнтези — один из трех наиболее популярных жанров IF, наряду с фантастикой и комедией. Хороший выбор для любителей средневековья, магии и драконов с троллями. Для каждой платформы можно найти сотни подобных игр.

Что отличает фэнтези от, скажем, фантастики?

Действие фэнтези проходят обычно в "средневековье" — в них всегда есть место колюще-режущему оружию, доспехам и доблестным рыцарям. Для создания игрового мира фэнтези потребуется большое количество времени. Традиционно такие миры огромны по масштабам и предоставляют игроку массу места для прогулок. Дальше, миры фэнтези — это "героический эпос". Персонажем (или персонажами) такой игры просто не может быть старик со слабыми коленками и ишиасом в груди. Это Герой с большой буквы, спасающий как минимум принцессу, как максимум — королевство или весь мир.

Dim The Mighty — это своего рода пародия на героический эпос в играх фэнтези, где главный герой, рыцарь с прогрессирующей амнезией и ведром вместо шлема, отправляется на поиски чудо-собаки. Или это была жаба? Ну, это определенно было что-то важное.

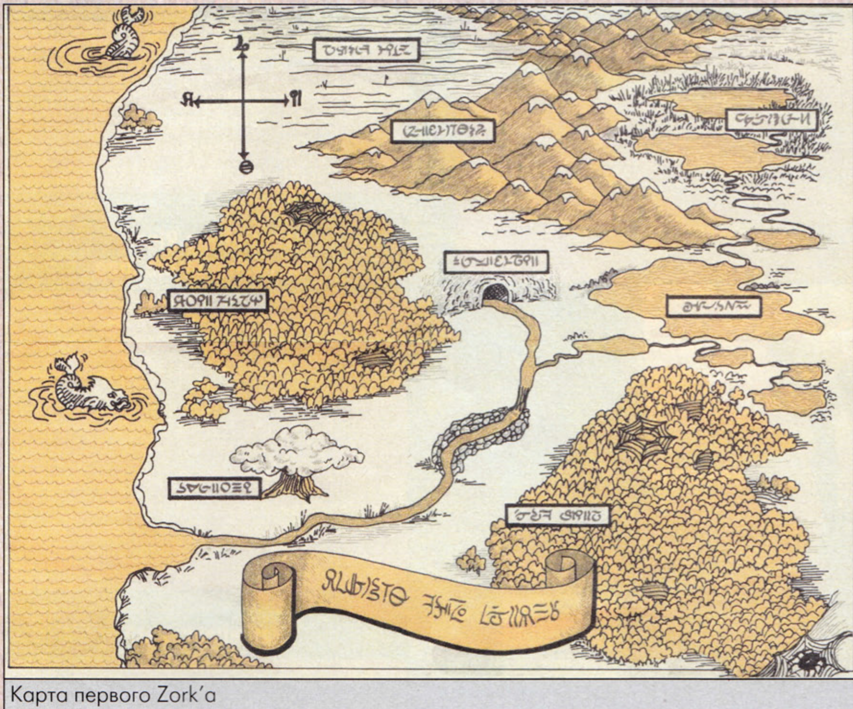
В мире фэнтези в изобилии живут драконы, эльфы, тролли, орки, гоблины и прочие фантастические существа. Он обязательно пропитан магией - Пятым Элементом большинства фэнтези-миров.

Игры в этом жанре очень часто имеют "элементы RPG", в них вносятся также многочисленные битвы и оружие. Это могут быть луки, арбалеты, мечи, булавы и т.п. Такие показатели, как "прочность" оружия, его вес, размер, часто становятся отличительными особенностями.

Создавая систему битв, придумайте, будут ли в игре схватки один-на-один или эпические баталии "стенка на стенку", как будет определяться победитель, распределяться урон от ранений, как будут проходить сами сражения — в пошаговом виде или в реальном времени. Будут ли в игре статичные, заранее размещенные противники, или они будут появляться то там, то тут случайным образом.

Персонажи фэнтези-миров часто необычны по своей природе. Автор волен выбирать любых персонажей по своему вкусу. Я, правда, предостерегаю вас, избегайте толкиеновских определений и описаний — подобных игр уже слишком много. Почему бы не придумать свои? По-новому опишите характер и внешность драконов, эльфов и других обитателей вашего мира. Главным персонажем может быть ученик чародея или сам чародей, король в отставке, желающий вернуть себе трон, просто какой-нибудь крестьянин.

В маленькой игре Troll главный персонаж — тролль из начальных сцен классической игры Zork. В игре Guard's Duty вы поступаете на работу в одно из крупнейших подземелий мира, дабы охранять


Карта первого Zork'a

его от периодических набегов пронырливых искателей приключений и сокровищ.

Изюминкой вашей игры в жанре фэнтези может стать обилие анахронизмов, хотя если вы не создаете игру изначально в комедийно-саркастичной манере, с этим не стоит перебарщивать — в конце концов, не очень умно будет смотреться во вполне серьезной игре обилие неоновых ламп в логове дракона, или ступа Бабы-Яги на ядерном топливе.

Другие примеры в мире IF: Travels in the world of Erden (Inform), Aayela и Djinn (TADS), "Древний Кинжал 1-2" (URQ), Apprentice и Toho Academy (AGT).

Фантастические сюжеты всегда пользовались популярностью и в литературе, и в IF.

Фантастика (sci-fi) привлекает возможностью создать необычный мир, интересный и новый даже для опытного игрока. А технологии будущего и инопланетяне — вообще благодатная тема для сотен игр. С создания фантастических сюжетов начинают многие авторы. Ниже рассмотрены темы для сюжетов.

Будущее (год 2050, 2060 и т.п. по нарастающей) и космос

Здесь и космические полеты (Offensive Probing, Enlisted - Inform, Tossed in Space - AGT), и жизнь на других планетах (Pytho's Mask - Inform), и будущее Земли ("Город и Звезды" - URQ). В этой тематике популярны сюжеты-предостережения (аналогичные литературным) — апокалиптические картины мира после ядерной войны (LASH - Inform, Four Minutes To Midnight, Mindfighter) и другие.

Сюжеты многих игр про космические полеты навеяны сериалами Star Wars и Star Trek. Сложившийся в результате образ "будущего" с завидным однообразием эксплуатируется в фантастических IF.

Популярны в мире IF и игры по мотивам фантастических книг и фильмов. Игра Tossed in Space написана по мотивам телесериала Lost in Space, а русскоязычная "Город и Звезды" — по книге А. Кларка.

Параллельные миры

Также благодатная почва для авторов IF, прекрасно реализованная в играх So Far (Inform) и Toho Academy (AGT). Автор волен создать любые физические законы для нового мира, поместить персонаж в любую мыслимую ситуацию. Подобно сериалу Sliders ("Скользящие"), ваша игра может имитировать несколько разных миров.

Путешествия во времени

Замечательные представители этой темы: Jigsaw, Time: All Things Come To An End (Inform) и TimeSquared (AGT) пытаются воплотить в IF идею "машины времени". Путешествия в будущее и прошлое всегда будут интересной темой, во всяком случае, пока "машина времени" не будет изобретена.

При создании игры обратите внимание на историческую достоверность. Читайте писателей-фантастов и смотрите соответствующие фильмы.

Сюжеты Hi-Tech — роботы и технологии

В этой тематике работают многие авторы. В игре Spider And Web (Inform) используются всевозможные технологические "примочки" вроде электронной отмычки и взрывпакета с металлоразъедающей кислотой, а игроку дается возможность почувствовать себя шпионом. В Bad Machine и LASH автор изучает тему разумных роботов. В Babel (TADS) — тему опасных научных экспериментов.

Пришельцы и все, что с ними связано

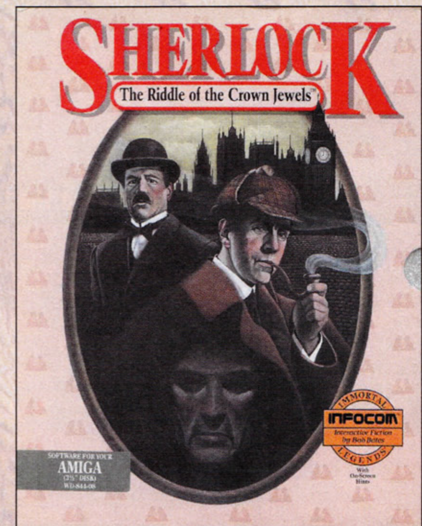
Игры про пришельцев обычно сводятся к тому, что персонаж должен избавить местность (космический корабль, планету, галактику) от вторгшихся инопланетян.

Началом *детективного жанра* (detective) в IF стала серия игр от Infocom Suspect, Witness и Deadline. Есть преступление, есть сыщик и есть очевидная цель — раскрыть преступление.

Иногда действие в играх этого жанра разворачивается по классической схеме "английского убийства", когда все подозреваемые и сыщик находятся в замкнутом помещении. Популярны также игры в стиле Азимова, совмещающие детективный сюжет с фантастическим.

Излишне говорить, что создание таких игр требует особо тщательной проработки сюжета. Не должно быть никаких недомолвок и "белых пятен" после раскрытия "дела".

Примеры в IF: Deadline, Enemies, Dangerous Curves и Intruder (Inform), Sherlock (AGT).



Комедия (comedy) - один из самых популярных жанров IF, наряду с фантастикой и фэнтэзи. Комедийные элементы вносят оживление в любую игру, так что неудивительно, что появилось множество самостоятельных IF, написанных полностью в жанре комедии.

Разновидностью его являются игры-пародии на другие IF. Яркие примеры — Being Andrew Plotkin (Inform), содержащая элементы игр известного автора Эндрю Плоткина, и Pork (AGT) — пародия на Zork — классическую игру Infocom. Обратите также внимание на игры Dim The Mighty (AGT), Comp00ter и Ad Verbum (Inform), и на "Приключения Банана и Компании" (URQ) - как пример русской игры с... э-э... "черным юмором".

Помните о том, что "приколы", понятные вам и смешные для вас и ваших друзей, не обязательно будут интересны и понятны всем остальным.

Говоря о жанрах, стоит упомянуть, что многие прекрасные IF нельзя отнести четко ни к одному из перечисленных жанров. Будет замечательно, если ваша IF станет самобытной и интересной.

Итак, мы рассмотрели примерные "образы" существующих IF-игр. Давайте перейдем непосредственно к процессу создания вашей IF.

(Продолжение в следующем номере)

Юрий Катков

CHEATS

Splinter Cell (демо-версия)

Нажмите [Tab], введите любой из данных кодов и нажмите [Enter]:
health – восстановить здоровье;
invisible 1 – включить режим невидимости;
ammo – пополнить боезапас;
fly – включить режим полета;
ghost – включить режим прохождения сквозь стены;
walk – ходить как обычно;
playersonly – заморозить всех врагов;
killpawns – убить всех врагов.



Robin Hood The Legend of Sherwood

Во время игры, выберите всех героев. Поставьте их на колено (иконка в левом нижнем углу). Нажмите F11 и в появившуюся консоль вводите коды (закрыть консоль - "ввод"):
goodluck - получить клевер;
cash - получить деньги;
bingo - все ваши герои получают 999 амуниции;
immunity - сделать ваших героев неуязвимыми;
merryman - получить одного благородного разбойника;
timeless - остановить время;
pam - враги становятся лузерами в ближнем бою;
unblip - показать всех персонажей;
winner - выиграть миссию.



Impossible Creatures

Во время игры нажмите [~], чтобы вызвать консоль и вводите следующие коды:
cheat_coal(9999) - получить 9999 угля;
cheat_buildings - получить больше зданий;
cheat_electricity(9999) - получить 9999 электричества;
cheat_rank - повысить свое звание;
cheat_killself - самоубийство.



Operation Tiger Hunt

Используйте следующие комбинации клавиш:
[Shift] и [Z] – пропуск уровня;
[Shift] и [Y] – бессмертие;
[Shift] и [X] – полный боекомплект;
[Shift] и [P] – поставить игру на паузу.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

Во время игры последовательно нажмите следующие клавиши:
[Y], [A], [X], [B], [A], [Y] - неограниченное здоровье;
[X], [B], [Y], [A], [X], [B] - неограниченная броня;
[Y], [B], [A], [B], [Y], [X] - неограниченное использование Кольца для Фродо.
Примечание: набирать код нужно быстро.

Battlefield: 1942

Режим бога.
Во время игры вызовите консоль, для этого нажмите [~], напечатайте "aicheats.code Tobias.Karlsson" (без кавычек) и нажмите [Enter]. Если все сделано правильно, вы увидите сообщение "GodModus 1". Чтобы выключить режим бога, проделайте эту операцию еще раз.



Steel Tide

Во время игры нажмите [Enter] и вводите коды в появившемся приглашении:
/godmode – режим бога;
/easy – упростить модель поведения врагов;
/slap – быстрый поворот на 180 градусов;
/suicide – самоубийство;
/giveall – перезарядить все оружие;
/hard - усложнить модель поведения врагов.

Pacific Gunner

Начните игру как обычно, зайдите в меню истории (history menu), найдите там дату August 6th, 1945 (Hiroshima) и кликните по мигающей в углу книге. Теперь, чтобы воспользоваться кодами, во время игры нажимайте следующие клавиши:
[W] – выиграть миссию;
[K] – уничтожить всех врагов;
[L] – проиграть миссию;
[A] – пополнить боезапас.

Drome Racers

В главном меню используйте следующие комбинации клавиш:

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Esc], [Esc], [Enter] – открыть все трассы в аркадном режиме (Arcade Mode).

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [F9], [F9], [Enter] – электрическая сетка;

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [F6], [F6], [Enter] – в режиме двух игроков вместо двух машин будет шесть;

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [F6], [Esc], [Enter] – чтобы выиграть гонку, нажмите клавишу [F1];

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [F9], [F9], [F9] – пурпурный дождь;

[Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [F9], [F9], [F9] – корова.



Zoo Tycoon: Marine Mania

Как получить $10,000.

Во время игры нажмите одновременно [Shift] + [4]

Предупреждение: если использовать этот код, вода в резервуарах станет грязной.

Как посмотреть демо-игру.

В главном меню нажмите [Стрелка вверх], [Стрелка влево], [Стрелка вниз], [Стрелка влево], [Стрелка вправо], [Стрелка влево]. Если код сработал, вы услышите звуковое подтверждение.



Sims Unleashed

Во время игры одновременно нажмите [Ctrl] + [Shift] + [c], чтобы вызвать консоль, введите нужный код и нажмите [Enter]:

rosebud – получить $1000;

hist_add – изменить семейную статистику;

write_destlist – записывать конечный пункт каждой новой дороги в файл AllRoutes.txt;

move_objects – возможность "стирать" ненужные объекты (например: неугодных вам симсов, мусор, счета, долги и пр.)

Примечание: чтобы повторить последний введенный код, напечатайте в консоли "!" (без кавычек) и нажмите [Enter].



SimCity 4

Во время игры одновременно нажмите [Ctrl] + [x], чтобы вызвать консоль, введите нужный код и нажмите [Enter]:

WeaknessPays – получить $1000;
FightThePower – убрать потребление энергии;
HowDryIAm – убрать потребление воды;
You don't deserve it – получить все награды;
Stopwatch – выключить/включить время;
WhatTimeIzIt # - установить время на #;
WhereRUFrom # - изменить название города на #;
HelloMyNameIs # - изменить ваше имя на #;
SizeOf # - увеличить до размера #;
TastyZots – убрать предупреждения;
Recorder – начать запись демо.

Примечание: если код введен правильно, консоль автоматически закроется.



Test Drive 2002

Чтобы открыть все машины и трассы в режиме карьеры (Career Mode), при создании нового игрока вместо имени введите "KDYNBFCH" (без кавычек). Чтобы получить Dodge Viper GTS G4, когда устанавливаете новый рекорд трассы введите вместо имени "KQXYKGVY" (без кавычек).

V8 Supercars Race Driver

Вводите данные коды в меню бонусов (Bonus Screen):

XKIMCF – открыть все машины;
LQJFFA - открыть трассы Pro Race;
QTRIKX или TMYTKO – открыть все трассы;
IHHBIV или OATRYU – убрать повреждения;
VIBAKH – изменить управление автомобилем;
DAMAGE – увеличить повреждаемость машин;
SIM – сделать более реальное управление автомобилями.

BIB The Tall

[Alliance] Koschey: Night, Alliance, and thx for help with epic
[Alliance] Borrador: Night?
[Alliance] Mycol: There's always night somewhere…
[Alliance] Koschey: Aye, night in Moscow
[Alliance] Borrador: Moscow? Cool
[Alliance] Koschey: Even cold :)
[Alliance] Borrador: So u must know TATU?
Из чата

Sotnik's Odyssey:
Dark Age of Camelot & Srouded Isles. Part VI

Издатель	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Разработчик	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium III 1.4Ghz или AMD Athlon 1.4Ghz при 256 RAM
Рекомендуется	Pentium 4 1.4Ghz+ при 384+ Mb RAM
Связь с интернетом	28800 (чем скоростнее, тем лучше)
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1992.html
Необходимый софт	Коробочная версия игры
Смотри на диске	Скриншоты



Продажа Srouded Isles идет рекордными темпами. И это не вызывает у меня ни малейшего удивления. Просто добавленные в адд-оне классы оказались настолько привлекательными, что народ сказал себе "Хочу!" и полез на Amazon.com.

Даже не знаю, гордиться мне этим или нет, но я прокачал моего Кощея до максимального пятидесятого уровня меньше, чем за месяц. Остался последний эпический квест, за которым дело не станет. Некроманты в игре появляются со скоростью маслят после теплых летних дождей. Первые двадцать уровней пролетают практически мгновенно. Вопрос об оптимальном распределении скиллов просто не стоит. Знай, качай себе Death Sight по-полной, а по достижении 40-го уровня можно будет прибегнуть к полному Respec (перераспределению скиллов). Если захочется. Судя по всему - хочется не многим, ведь при полном DeathSight можно валить монстров, которые сильнее тебя (con orange) практически нонстоп. Дальше начинаются определенные разногласия, на каком этапе остановиться - по достижении 44 или 48 уровня DS, и начать прокачку вторичных Pain Working и Death Servant.

Я определился с вариантом 44 Death Sight, 27 PainWorking и 15 Death Servant. С таким раскладом удается практически без проблем даже бить немагических монстров, которые con red (существенно выше уровнем). С учетом навешанных на персонаж магических предметов и Realm vs. Realm достижений (пока только +1 ко всем скиллам, но у Кощея все еще впереди) полная картина скиллов у Кощея выглядит так: DS 44+11, PW 27+11 и DS 27+11. То есть основной скилл наворачивается до 55, чего "с головой" хватает для нормальной жизни.

Во время выполнения эпического квеста 48 уровня (все предыдущие квесты были сделаны соло) от меня потребовалось убить Ellyll Seer, который оказался con purple по отношению к полностью прокачанному Кощею. Я даже рискнул и умудрился, находясь практически в деревне этих самых ellyll'ов, вытянуть этого самого сира на единоборство, но вскоре понял, что он мне не по зубам. После чего еще и сумел от него убежать. Пришлось прибегнуть к помощи гильдсменов и альянса (содружество нескольких гильдий). На помощь пришли паладины Ilyamuromec Russian (50 LVL) и Nidaol SaintMichael (47 LVL). Так вот, ожидая с Ильей в пограничном кипе Snowdonia Нидаола, мы от нечего делать устроили дуэль. Правда, я схитрил, и первым же спеллом существенно снизил Илье показатель Armor'а. Когда через двадцать секунд паладин пал, мой пет был полностью здоров, а сам я обладал половиной исходной маны.

Воспитание киллера

Некроманты полностью самодостаточны, и участие в группах им просто противопоказано. Разве что для PowerLeveling'а друзей. Будучи на 47 уровне, я пару дней помогал одному весьма мощному фриару (42 LVL) из нашей гильдии качаться в донжоне Barrows Stonehendge, в так называемой Tree Room, так он рос что называется "не по дням, а по часам". А еще через пару дней он прикупил Shrouded Isles и уже через сутки дрался своим некромантом Vamper'ом на BattleGround I, куда допускаются персы 20+ уровней.

Некроманты так устроены, что их два основных атакующих спелла (при полной Death Sight специализации) либо восстанавливают здоровье накастованного питомца (Pet), либо восполняют ману самому некроманту. Причем, если персонажи других классов атакуют какого-нибудь монстра намного ниже себя уровнем, то они не получат от такой драки ни экспы, ни добычи. А вот некро с этих "сирых и убогих" способны огрести кучу маны. Поэтому очень удобными оказываются локации, в которых мощные и слабые монстры соседствуют друг с другом. Прекрасным примером служит место у большой стены Lyonesse, где возле лагеря дантеров начинается дорога, вдоль которой расставлены Lesser Telamon'ы. Эта дичь

Замок Caer Sidi, средоточие темных сил Авалона



На крепостной стене захваченного монстрами города. Неважный pathfinding монстров позволяет убивать их еще на подходе





Эпический квест 48 уровня вот-вот будет выполнен. Сиру осталось жить всего-ничего

как раз для некро 45-46 уровня, а когда в драках с теламонами мана понижается до критической отметки, просто валишь 2-3 салатово-синих дантеров и ты опять готов к подвигам.

Всем некрам рекомендую бить теламонов до тех пор, пока в луте не окажется хотя бы один Bracer of DeathSight Perfection. До последнего патча на этом браслете висело +8 DeathSight (!), а теперь "всего" +6. Это, пожалуй, самая ценная для некро вещь в игре. Хотя подобранный мной фокусирующий посох пятидесятого уровня (дропнутый оранжевым White Light) с +50 focus LVL по всем трем каналам некромантской магии будет, пожалуй, круче.

Я охотился за таким посохом три дня, специально валил для этого не самых крутых для получения экспы Ecto Minion'ов. Без особого толку. Потом мне надоело однообразие процесса, и я решил прошвырнуться по территории адд-она, размеры которого я с самого начала шибко недооценил.

Континент Avalon

Леди Моргана, не удовлетворившись результатами собственного пакостничества в Альбионе, заключила альянс с расой дракоранов (нечто вроде человеко-драконов), которые опустошили остров Авалон, захватив его главные города. И теперь по Авалону бродят не только толпы анимированных трупов и скелетов древнеримских вояк, но и дракоранские патрули. В некогда процветающих городах ветер гоняет мусор по улицам, по которым гуляет нечисть.

Достало такое положение Аравна, лорда потустороннего мира. Надоело ему, что Моргана сотворяет себе помощников из его подопечных, и решил он заключить союз с альбами, целью которого является уничтожение дракоранов и изгнание Морганы.

Захваченные авалонские города - излюбленное место "новых" кемперов. Большинству из них просто лень искать действительно классные места для охоты, вот они и кучкуются здесь, время от времени вступая в схватку с городскими гардами. Вглубь забираться не решаются. В результате количество экспы в таких локациях выдается по-минимуму (порядка 36 млн. за монстров 50 уровня).

А ведь действительно достойных локаций предостаточно. Причем там часами можно не встретить ни одного "конкурента". Весь пятидесятый уровень я заработал, мотаясь между двумя кэмпами оранжевых White Lights, расположенных недалеко от местного фиорда.

Что интересно, оказывается, для каждого уровня существует пороговое значение экспы, выше которого перс не может получить при всем старании. Для 49 уровня оно установлено на отметке около 59 млн. Именно столько я получал за первые победы в этом месте над оранжевыми сгустками света. И столько же - за их красных, более крутых соплеменников.

Еще одна крутая фишка нового континента - на нем с монстров падают уникальные вещи. То есть, игра сама случайным образом присваивает предметам определенные наборы магических свойств. Правда, иногда встречаются совершенно непрактичные сочетания, например, + Stealth и + Fire Magic. В результате образуется бестолковый уродец, от которого откажется и стелсер и огненный визард. Иногда, впрочем, падают такие шмотки, что перехватывает дыхание... Примером может быть булава 50 уровня со статистиками: 15.8 damage при скорости 3.0. Такая скорострельность свойственная кинжалам, а тут Whirling Mace... И это не считая навешенной на нее магии. Попалась мне как-то такая, держал я ее для своего паладина Сотника, но не удержался - подарил.

О планах на будущее

Сначала - эпический квест 50 уровня. Тут двумя паллами не обойдешься, к полуразрушенной башне Ellyll'ов придется тащить полноценную группу. Как это было - расскажу в следующий раз.

А как обзаведусь эпик-армором - стану спеллкрафтером. Для начального обучения у меня уже накопилось четыре с лишним платиновых монетки (1 платина равна 1000 золотых. Помню, Сотник был счастлив, когда ему подарили на первое время 20 золотых монет). Да и девелоперы в последнем патче сделали доброе дело - теперь расходные материалы для спеллкрафтинга можно покупать кучками, а не по одной штуке, как это было совсем еще недавно.

Увидимся!

Прошло время, когда я обходил теламонов дясятой дорогой



Мой первый поход за Diamond Seals в составе группы в Darkness Falls



Дмитрий Уваров

Любовь

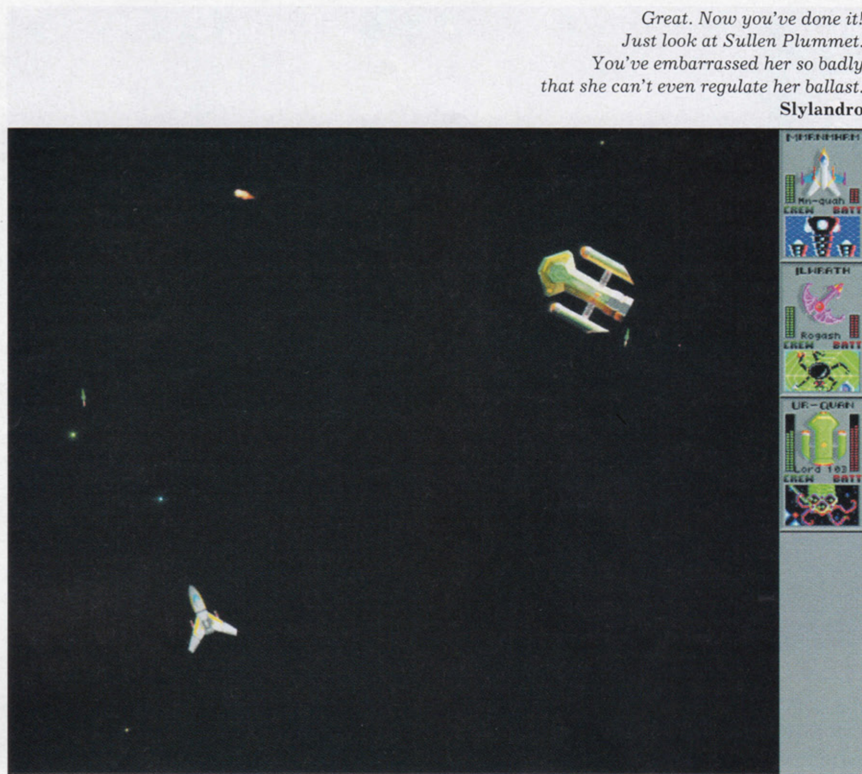
Great. Now you've done it!
Just look at Sullen Plummet.
You've embarrassed her so badly
that she can't even regulate her ballast.
Slylandro

Жанр	Космическая Adventure/RPG
Разработчики	Fred Ford & Paul Reiche III
Издатель	Accolade
Год выхода	1992

Star Control 2: Ur-Quan Masters

Единственное разочарование - когда переписал Ее на несколько дискет, притащил домой, расчистил место на 40-мегабайтном винчестере, установил - а Она отказалась запускаться на EGA-мониторе. Через какое-то время друзья притащили VGA-монитор на день рожденья, и места для разочарований больше не осталось.





Стандартный сюжет для научно-фантастического мира: земляне выходят в космос, встречаются со множеством инопланетных рас и ввязываются во всегалактическую войну на стороне добра и справедливости. Такой сюжет просто обязан закончиться полным разгромом всех нехороших. Но заставка быстренько убеждает нас в обратном: Земля и Альянс Свободных Звезд проиграли. Все плохо, очень плохо, совсем плохо.

В маленькой исследовательской колонии, отсеченной от основных событий, делается открытие. И строится скелет огромного корабля. По чертежам древнейшей в галактике расы разумных существ. Разумеется, корабль вручается самому достойному. И достойный летит к Солнечной системе.

Дальше начинается история, которой не стыдно поставить высший балл по любой шкале. В ней есть все нужное и нет ничего лишнего. Довольно-таки нелинейная, хотя вариант положительной концовки всего один. Но, учитывая все прочее, больше ничего и не требуется. Одна шедевральная концовка куда лучше, чем несколько бестолковых.

Цель перед нами стоит совершенно нереальная - победить милитаристскую расу инопланетян, вышедшую в космос несколько десятков тысяч лет назад, и множество слабых рас, подчиненных ей. Союзников в начале игры нет - всех побили 20 лет назад. Им предложили выбор: стать полноценными членами Иерархии - той самой организации, с которой Альянс Свободных Звезд когда-то боролся - или бросить все колонии и отправиться на свой родной мир, который будет закрыт Рабским Щитом (пробить нельзя - Ur-Quan'ы свое дело знают) без возможности покинуть его. Земляне, кстати, выбрали именно этот вариант. То есть крейсеров от них ждать не стоит.

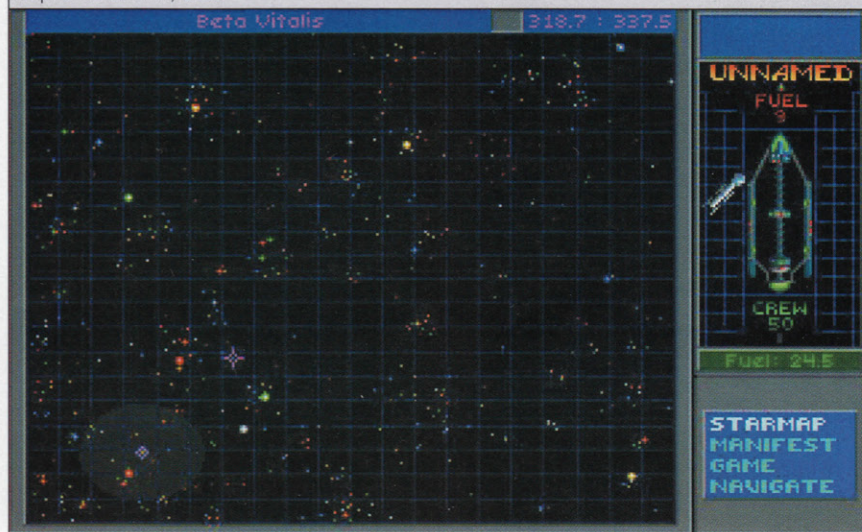
Заставляет задуматься: почему Ur-Quan'ы, эти монстры, выглядящие как огромные хищные гусеницы (представьте себе ловкую хищную гусеницу метров эдак десяти, и подумайте о том, как с ней общаться, учитывая, что она еще разумна, цивилизована и научно подкована побольше вашего), зачем-то засовывают остатки побежденных рас под Рабские Щиты? Вместо того чтобы банально выжечь. Тайна сия великая есть, и разгадать ее тоже придется.

Если глаза привыкли к разрешению 320x200 - на игру не больно смотреть даже сейчас. Музыка божественна и живет у меня в плэйлисте бок о бок с саундтреком из Planescape: Torment. Темы Ur-Quan'ов и Yehat'ов целиком и полностью передают характер этих существ, да и не только про них так можно сказать.

Про геймплей хочется сказать то же самое, что и про сюжет - все нужное и ничего лишнего. Но это будет халтурой. В гиперпространстве можно нарваться на кого-нибудь злого, можно и на доброго, но чаще на злого - просто потому, что в начале игры злых куда больше, а ближе к концу встречу с кем бы то ни было нельзя охарактеризовать как "нарвался". Карта галактики достаточно велика, чтобы у более-менее нормального человека не возникло желания облететь все-все-все звезды, если только он не пишет гайд по



Та самая карта, первый Star Control



Карта галактики, SC2



всем ресурсам галактики (на самом деле гайдов этих в интернете - завались). Хотя таких людей трудно назвать нормальными. По себе знаю.

Чтобы строить модули флагманского корабля и вспомогательный флот, нужны минералы. Дело сбора RU - Resource Units - одной из трех местных валют - является процессом родным и знакомым для всех тех, кто слышал слово "CRPG". Подлетел, всех мешающихся отстрелил, все забрал. Мешаться могут враждебные формы неразумной жизни, которые банально пытаются сожрать посадочный модуль (видимо, мало им страданий от периодических землетрясений, ударов молний и воздействий высоких температур). Трупики зверушек можно и нужно собирать для обмена на вторую из трех местных валют, Credits, на которую можно покупать технологические штуки и - самое интересное - информацию. Информация стоит больших денег и не вся она полезна, но вся безумно интересна. На нее даже не жалко кредитов. Третья валюта - рабы. Не будем об этом.

Общение с инопланетянами - это нечто. Диалоги гениальны и никак не меньше. В эпиграфе стоит случайным образом выбранная цитата. Первая попавшаяся. Любая бы подошла. Опять же, единственное, с чем можно поставить рядом - Planescape: Torment, которая в диалогово-сюжетном плане совершенство, равно как и SC2. Атмосферы игр, само собой, отличаются друг от друга настолько, насколько это возможно.

В названии игры есть цифра "2", которая стоит там неспроста. Первая часть Star Control'а была забавным стратегическим экшеном - смесь шахмат и бокса. Шахматы - это трехмерная и достаточно неудобная такая карта некоего звездного сектора. Именно стратегический режим и дал название игре. На орбитах двух удаленных друг от друга планет находятся враждебно относящиеся друг к другу базы Альянса и Иерархии. На базах можно строить корабли, которые и занимаются контролем над звездами. Контролируемые системы нужны для поддержания боеспособности флота. Само по себе не очень-то интересное занятие, но.

Бокс. Melee. Когда два недружественных корабля встречаются в одной системе - происходит бой. Аркадное чудо, созданное гениальными людьми. Корабль управляется пятью кнопками: влево, вправо, вперед, выстрел и спецспособность. Кораблей много и они все до безумия разные. Баланс достигается количественным образом - на всякий Ur-Quan Dreadnought (самый здоровый и сильный в плане огневой мощи монстр) найдется свой хитрый Arilou Skiff (маленький, ловкий и быстрый), а этот самый Skiff без особенных проблем выносится Spathi Eluder'ом, смертью для которого является встреча с Mmrnmhrm X-form'ом и так далее. Но самое прекрасное заключается в том, что это ничего не значит - забить можно все и всем, если знать и уметь. Исключений для Star Control 2 очень мало, а в первом их вовсе нет.

Сходите на www.classicgaming.com/starcontrol/timewarp или поищите на одном из наших последних дисков. Найдете Timewarp - игру, собираемую энтузиастами, и на данный момент представляющую большое и красивое melee, в котором куда лучше графика, чем в оригинале и наличествуют все корабли из первой, второй и третьей частей SC, а также куча новых, среди которых много очень и очень интересных. Последний билд - от 18 сентября - включает в себя много интересных штучек, Gob - ультимативно-аддиктивную аркаду, а также возможность игры по сети, причем в одном бою могут учавствовать не две стороны, а столько, сколько прописано в ini файле, рекомендуется не больше 8 - да больше и не надо. В программе максимум разработчики хотят сделать полноценное продолжение SC2, игнорирующее события третьей части, которую фанаты недолюбливают.

О третьей части SC, честно говоря, говорить не очень хочется. Хорошая, в общем-то, игра, если не сравнивать с SC2. Чувствуется, что ее делали не те люди, которые вложили в первые серии душу. Сюжет слаб, диалоги никакие, среди новых кораблей 99% бестолкового хлама или же суперсильных монстров, атмосфера отсутствует. Играть можно - просто надо забыть, что это Star Control. 





Между прочим, он считает всех людей уродами



Melee



При встрече с Таланой перспектива быть украденным инопланетянами для опытов не кажется такой уж устрашающей

Настольная стратегия "Колонизаторы"

Петр Тюленев dofin@rolemancer.com

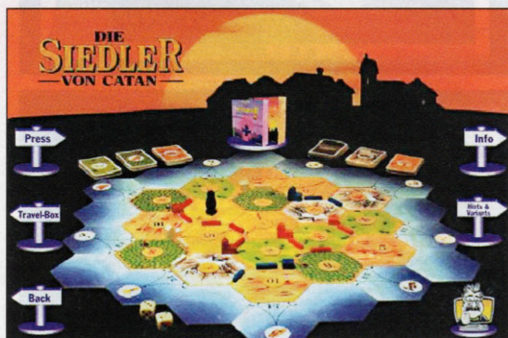
Люди и острова



В 1994 году известный немецкий разработчик игр Клаус Тойбер создал настольную игру Die Siedler von Catan (название можно приблизительно перевести как "Поселенцы Катана"). Игра была издана фирмой Kosmos и быстро вошла в число самых популярных игр Германии (продано более двух с половиной миллионов штук). На следующий год после создания "Поселенцам" было присуждено звание "Игры года" в Европе. Началось триумфальное шествие игры по миру. В 1998 году англоязычная версия под названием Settlers of Catan стала лучшей игрой США, а в уходящем 2002 вошла в зал славы престижной американской выставки Origins. Переводы на французский и голландский только подтвердили успех "Поселенцев" - на сегодняшний день она является самой продаваемой стратегической настольной игрой в мире. В конце прошлого года увидел свет перевод игры на руский язык - "Колонизаторы".

Объект колонизации

Если учитывать, что Катан - название некоего условного острова, многое становится понятным уже после ознакомления с надписями на коробке. Игрокам предстоит бороться за власть на острове Катан. Вопрос в том, как они будут это делать. Им предстоит бросать кубики - однако они не будут двигать свои фишки на выпавшее количество очков. Им предстоит собирать армии - и вместе с тем в игре нет ничего от варгеймов вроде Warhammer'а. Наконец, им предстоит застраивать территорию и получать с этого дивиденды - но вовсе не так, как это делается в "Монополии".



Чтобы разобраться в механике игры, достаточно посмотреть на игровое поле, которое представляет собой упомянутый выше остров Катан - шестиугольный клочок суши, окруженный бушующим океаном. Катан многолик: в начале каждой игры он формируется заново и никогда не бывает одним и тем же. Дело в том, что сам остров состоит из 19 отдельных шестиугольников, которые могут быть соединены в миллиард различных комбинаций. Остров всякий раз новый, и всякий же раз игрокам приходится подыскивать оригинальную тактику, соответствующую меняющимся условиям. Впрочем, из всего разнообразия тактик можно выделить несколько общих, которые мы рассмотрим в конце статьи.

Итак, поле, состоящее из шестиугольников (они же - гексы). Каждый шестиугольник представляет собой особую территорию на Катане. Есть шесть видов территорий: поля, пастбища, лес, холмы, горы и пустыня. Пустынный шестиугольник только один, остальных - по 3 или 4. Кроме этого, в набор входит 9 шестиугольников портов, 9 шестиугольников морей и запасные гексы.

В начале партии игроки (которых может быть от 2 до 4) выбирают из своей среды миротворца - ответственного за создание очередного Катана. Работа эта довольно хлопотная и неблагодарная, так что советую особо на эту роль не проситься, а если придется ее занять, то возложить на когонибудь другого обязанности банкира, которые являются еще менее приятными. Сначала придется поворочать шестиугольными территориями: собрать из 19 гексов "суши" единый и неделимый Катан. Затем следует окружить остров портами и морями. Наконец, предпоследний штрих - распределение по 18 шестиугольникам (кроме портов, морей и пустыни) специальных жетонов, на которых указаны числа от 2 до 12 и буквы алфавита. Сначала случайным образом определяется начальный гекс, затем жетоны кладутся от него по спирали в алфавитном порядке. После утомительных (и не всегда безуспешных) попыток вспомнить родной алфавит сущим пустяком кажется последний шаг - водрузить специальную фишку разбойника (зелененький такой гуманоид) на пустынный шестиугольник.

Остров построен, можно начинать.

Прибытие на Катан

Основной единицей колонизации острова Катана является поселение. Каждое построенное вами поселение не только приближает вас к победе, но и производит определенное количество ресурсов для дальнейшей колонизации. Поселение может быть развито в город, приносящий большее число победных очков и ресурсов. Наконец, ваши поселения и города должны соединяться дорогами. И то, и другое, и третье обозначается в игре разными фишками.

Поселение может быть поставлено на стыке трех шестиугольников (в том числе и на берегу моря), однако два поселения не могут стоять в соседних вершинах шестиугольника. Дорога располагается вдоль соседствующих граней двух гексов (кроме двух морских). Вы не можете проводить дороги через поселения противника.

В начале игры у каждого игрока есть два поселения и две дороги. В порядке, определенном случайным образом, игроки ставят эти поселения и дороги на игровое поле. В виде исключения на этом этапе можно поставить поселения, не соединенные дорогой - вы можете колонизировать Катан с разных сторон.

Кубикокидательство и прочее

Игроки определяют, кто будет ходить первым, и ходят по очереди, пока не определится победитель.

Обязательная часть каждого хода - бросок двух игральных костей. Как правило, он происходит в начале хода, и передача кубиков соседу символизирует передачу ему хода. Бросок кубиков приносит игрокам ресурсы. Помните жетончики, которые перед началом игры мы раскладывали по алфавиту? Так вот, после броска кубиков игроки находят все жетоны, на которых начертано выпавшее число (таких жетонов обычно два). Каждый гекс, на котором лежит такой жетон, производит ресурс на данном ходу. Ресурсов пять: на полях растет пшеница, на пастбищах тучнеют овцы, в лесу рубят дерево, в холмах производят кирпич, а в горах - руду. Пустыня не приносит ничего. За каждое поселение, находящееся в вершине приносящего ресурс гекса, его владелец получает из банка одну карту соответствующего ресурса. Город приносит две единицы ресурса.



Обратите внимание, что на вашем ходу ресурс может получить любой игрок. Может даже случиться так, что каждый ваш противник что-нибудь приобретет, а вы останетесь с носом.

Отдельный разговор начинается, когда на кубиках выпадает семерка. Жетона с семеркой на Катане не бывает. Как только появляется это замечательное число, все игроки пересчитывают принадлежащие им карты ресурсов, и если таковых больше семи, то возвращают в банк половину (по своему выбору). Затем выкинувший семерку должен передвинуть фишку разбойника на любой шестиугольник (кроме морей, портов и пустыни). Если в вершине этого гекс стоит поселение или город другого игрока, передвигавший разбойника "грабит" противника - случайным образом вытягивает у него одну карту ресурса. Кроме того, пока фишка разбойника не уйдет с шестиугольника, этот гекс не будет приносить ресурсов.

Шило на мыло

Второй этап хода - обмен полученными ресурсами. Игроки могут договариваться об обмене между собой или воспользоваться услугами независимых поставщиков. Четыре карты одного ресурса всегда можно обменять на одну карту другого ресурса. Если у вас есть поселение-порт (или город-порт), можно воспользоваться его услугами. Есть два типа портов: общие и специализированные. Общие порты меняют три карты одного (любого) ресурса на одну карту другого. Специализированные работают только с одним товаром, но предлагают более выгодный курс. Так, в "овечьем" порту вы можете продать только овец, но получите любую карту ресурса всего за двух обитателей пастбищ, а не за трех или четырех.

Здесь же можно заниматься прочими формами сотрудничества: клянчить ресурсы у других игроков, вымогать и давать взятки, заключать торговые договора и т. д. Помните, однако, что обмен может производиться только тем игроком, чей сейчас ход.

Тратить!

Под конец хода игрокам разрешается освободиться от накопленной наличности. Колонизаторам предлагается на выбор четыре "товара": новые поселения, города и дороги, а также специальные карты развития. Цены на все это указаны в особых памятках.

Зачем нужны поселения, города и дороги, мы уже сказали - для производства ресурсов. Карты же развития - это совершенно особое явление в игре. Перед началом партии они перетасовываются и кладутся стопочкой лицом вниз в банк. Желающий приобрести карту развития тянет верхнюю из стопки, смотрит на нее и кладет лицом вниз перед собой (нельзя смешивать карты развития и карты ресурсов, хотя рубашка у них и одинаковая). Впоследствии карту развития можно будет вскрыть (в свой ход).

Происходящее в момент вскрытия карты развития зависит от ее типа. Наиболее часто встречающиеся карты развития - рыцари. Рыцарь позволяет переместить фишку разбойника с одного шестиугольника на другой и остается лежать перед вами (за собранных игроком рыцарей полагаются отдельные плюшки). Другие карты развития позволяют вам совершить какие-либо особые действия. Например, "Новая дорога" позволяет за бесплатно построить две дороги, а "Монополия" отдает вам все имеющиеся у противников карты одного из ресурсов. Наконец, несколько карт развития ("Собор", "Библиотека", "Университет" и т.п.) дают владельцам победные пункты, приближая к верховной власти над Катаном.

Победа

В процессе игры игроки набирают победные пункты. Каждое поселение приносит игроку 1 пункт, каждый город - 2 пункта. За самую длинную дорогу и самую большую армию из рыцарей полагается по 2 победных пункта. Количество пунктов, необходимое для победы, зависит от количества игроков (при игре втроем - 12, при игре вчетвером - 10). Первый, кто наберет нужное количество пунктов, объявляется победителем.

Полезные советы

Первое, на что следует обратить внимание еще на стадии подготовки к игре - на распределение жетонов на шестиугольниках. Кроме букв и чисел, на жетонах проставлены точки - их количество показывает, настолько велика вероятность выпадения этого числа. Самые "продуктивные" - 6 и 8 - выделены красным цветом. Следовательно, надо стремиться занимать вершины гексов с шестерками и восьмерками.

На начальном этапе игры главными видами ресурсов являются дерево и кирпич, так как они необходимы для строительства дорог и поселений. Руда и пшено, нужные для образования городов, становятся актуальными ближе к середине партии. Однако вы всегда можете использовать эти ресурсы (а также овец) для покупки карт развития.

Семерка выпадает на двух кубиках наиболее часто, поэтому накапливать на руках много карт ресурсов - занятие рискованное. Помните, что поставленные на поле фишки и приобретенные карты развития от вас никуда не денутся, а собирая ресурсы, можно сильно погореть на разбойниках.

Иногда бывает полезным оттородить угол острова своими дорогами, чтобы не пустить туда соперника. Это особенно важно, когда в одной части сосредоточено большинство гексов одного типа. Построив по границе этой области дорогу, вы не только перекроете путь противникам, но и, возможно, получите 2 премиальных победных пункта за самую длинную дорогу.

Держите в тайне карты развития, приносящие вам дополнительные победные пункты, чтобы остальные игроки не знали об их существовании.

Перед тем, как передвинуть фишку разбойника, имеет смысл предложить оппонентам "откупиться" от угрозы ресурсами или другими путями (например, обещанием не ставить разбойника вам).

"Колонизаторы" настолько популярны, что их правила скоро перейдут в разряд своеобразного устного народного творчества. Если вы играете с незнакомыми людьми, выясните, какие варианты правил приняты в этой компании. Одни разрешают ставить разбойников на порты (тогда этим портом нельзя пользоваться), другие запрещают "дипломатию" между игроками и т. д.

Что на горизонте?

Немецкий и английский "Катан" включает в себя линейку из доброго десятка продуктов. В первую очередь это расширение оригинальной игры для 5-6 игроков с дополнительными шестиугольниками и фишками. Добавление "Мореплаватели Катана" (Seafarers of Catan) предлагает бывшим колонизаторам освоить окружающий остров океан. В игре введен новый вид фишек - корабли, а сами партии проходят по ряду сценариев. Отдельные игры - фэнтезийная "Города и рыцари Катана" (Cities and Knights of Catan) и фантастическая "Звездолетчики Катана" (Starfarers of Catan). Будем надеяться, что издатель Колонизаторов компания "Хобби-игры" переведет на русский язык и эти игры серии.

Официальный сайт игры: http://www.rolemancer.ru/settlers

Сайт производителя: http://www.hobbygames.ru



Settlers на компьютере

"Поселенцы Катана" оказались настолько популярны, что легли в основу целого ряда компьютерных игр. Одна из первых, которая так и называется - Siedler von Catan, - не отличается первоклассной графикой, зато нетребовательна к ресурсам (работает практически на любых компьютерах и под любыми операционными системами, начиная с DOS) и довольно удобна в использовании. По умолчанию стоит стандартная версия для четырех игроков (один человек и три компьютерных противника), однако вы всегда можете выбрать один из множества сценариев (отличающихся расстановкой шестиугольников, числом участников и т.д.) или написать свой с помощью прилагаемой программы. В пакет "входит" расширение Seafarers of Catan: в ряде сценариев вы сможете строить корабли и добывать золото. В конце игры вам покажут сводную таблицу достижений каждого из игроков и графики их развития. Игра существует на немецком и английском языках, занимает менее 2 Мб и легко находится в интернете.

Более современная версия игры была выпущена на CD компанией Ravensburger. По возможностям она не уступает своему DOS-предшественнику, по графическому и звуковому оформлению многократно превосходит его, однако пока существует только на немецком языке. Одна из последних "компьютеризаций" Settlers - игра Catan, The First Island, также вышедшая на CD. Вы можете выбирать соперников в борьбе за верховную власть над Катаном из 8 противников, отсортированных по 3 уровням сложности. Также вы можете принять участие в сюжетной кампании, состоящей из 12 миссий, увидеть льды и вулканы и построить "Чудо Катана".

Наконец, об онлайн-версиях игры. В интернете существует несколько серверов, поддерживающих многопользовательскую игру в компьютерный Катан, а также открывшийся в конце прошлого года уникальный проект на T-Online - Catan Online World (igel.t-online.de/catan/). Участники проекта становятся жителями города виртуального Катана. Их основное занятие - перестраивать свои жилища в дворцы, пользуясь для этого уже знакомыми вам пятью видами ресурсов, и следить, чтобы их роскошные дома не подверглись нападению грабителей. А если устанешь от постоянного евроремонта, можно сходить в таверну и поиграть там в настольных "Поселенцев" - получается этакая игра в игре.

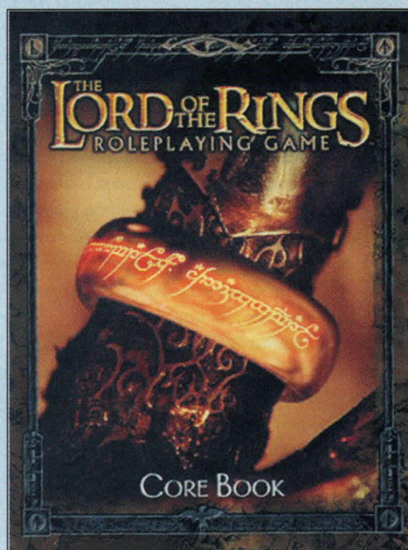
Немецкие серверы:
http://www.catan.insel-treff.de
htpp://www.via-strom.de/catan
Английские серверы
htpp://settlers.cs.northwestern.edu
htpp://www.wannagame.com/catan/index.shtml
htpp://www.catan.iswicked.com

Петр Тюленев
dofin@rolemancer.co

Приключения в Средиземье

- Ты видишь на нем знаки, Фродо? Что там написано?
- LotR RPG, копирайт 2002, издано в США

Исторически сложилось, что ролевое движение в России неразрывно связано с именем английского профессора Дж. Р. Р. Толкина. Одно из весьма распространенных определений слова "толкинист" объясняет его как "человек, играющий в ролевые игры", а обывательское сознание вообще не делает различий между "дивным" народом, изучающим квэнью и синдарин, членами клубов исторического фехтования и ролевыми настольщиками-кубикобросателями. Ну а поскольку указывать обывательскому сознанию на его ошибки посредством данной статьи – дохлый номер, вернемся к Толкину и ролевым играм.



Отцы-основатели отечественных ролевых игр в большинстве своем Толкина знали и любили. Именно поэтому одной из первых полевых игр стали "Хоббитские игрища". Возможно, поэтому настольная ролевая система AD&D, где игроки встречались с милыми сердцу хоб... прошу прощения, полуросликами, и орками, стала самой популярной на просторах бывшего СССР. Но вот с "настоящей", официальной настольной ролевой игрой по Средиземью как-то не складывалось. Да, была система Rolemaster от Iron Crown Enterprises – была и остается уделом избранных. Да, можно было переложить ту же AD&D под мир Толкина, но получалось не совсем то – этакий Dragonlance в средиземских декорациях.

И вот теперь – свершилось. Понадобились выход блокбастера Питера Джонсона и передача лицензии на "толкиновскую" игровую продукцию компании Decipher, чтобы ролевики всего мира получили качественную, не уступающую D&D, и вместе с тем настолько же простую игру, созданную специально для мира Средиземья, – Lord of the Rings RPG.

В земле была нора. В норе жил хоббит

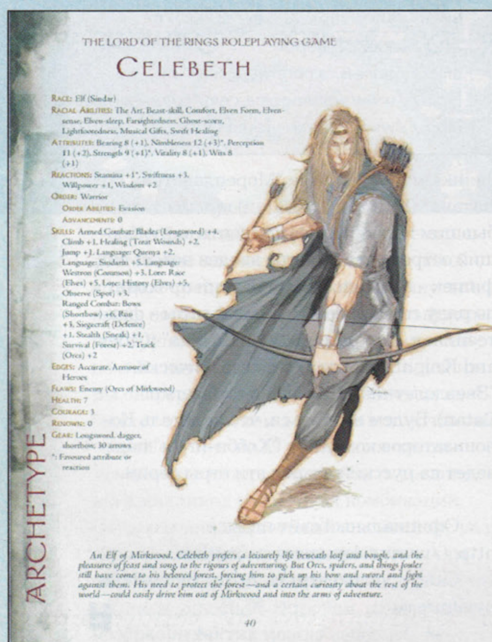
300-страничная полноцветная книжка с иллюстрациями из фильма вышла еще в прошлом году и сразу же приковала внимание всего играющего мира. Использованная в ней механика – Coda System – была, в принципе, не новой: Decipher уже использовала ее для своей предыдущей ролевой игры, Star Trek RPG, однако для "Властелина колец" ее серьезно переработали и дополнили. Забегая вперед, замечу, что обновленная Coda System взяла много хорошего из большинства известных мне игровых систем, включая D&D, Star Wars, Alternity, Ars Magica, – и результат получился не хуже, чем любая из этих игр. Однако обо всем по порядку.

Не могу сказать, что оформление книги безупречно – я бы предпочел рисованные иллюстрации, а не кадры из фильма, – однако сделано оно на соответствующем уровне. Очень радуют взгляд крупные карты на форзацах и многочисленные заставки внутри текста. Правда, повод признать, что с художниками у Decipher туговато, появляется довольно быстро: шесть "образцовых" персонажей (которых из фильма взять, конечно, не удалось) изображены довольно жутковато. Хорошо еще, что описаниям соответствуют – а это уже хлеб.

К "художественной" части можно отнести и объемное, 25-страничное описание Средиземья, помещенное в самом начале книги, аккурат после традиционно объяснения того, что такое ролевая игра и с кем в нее играют. Средний российский толкинист это описание пропустит, ибо и так неплохо знает труды Профессора; толкинист бывалый вспомнит высказывание С. О. Рокдевятого: "Из географических объектов в Белерианде имелись реки, озера, горы, равнины, пещеры, заливы, леса, поля. Их взаимное расположение, конечно же, очень интересно, но пересказывать на десяти страницах то, что можно нарисовать на одной несложной карте – кому надо, тот пусть и займется"; потребителю же американскому данный текст, очевидно, необходим как доказательство того, что в Средиземье еще остались заповедные места, не оскверненные пятой Братства и камерой Питера Джексона. Ну пусть они это и читают, а мы перейдем сразу к созданию персонажей.

Что за дело привело сюда человека, эльфа и гнома?

Первое, с чем нам предстоит столкнуться – это атрибуты – основные характеристики персонажа. Атрибуты делятся на первостепенные, второстепенные и все прочие. Первостепенных шесть: личность (bearing), подвижность (nimbleness), восприятие (perception), сила (strength), живучесть (vitality) и разум (wits). Их можно выбросить случайным образом или выбрать стандартный набор. Как и abilities в D&D, первостепенные атрибуты описывают персонажа в общих чертах, не вдаваясь в особенности. Из первостепенных атрибутов вычисляются второстепенные: здоровье (health), защита (defense), и четыре реакции (они же – спас-броски): выносливость (stamina),


THE LORD OF THE RINGS ROLEPLAYING GAME

CELEBETH

RACE: Elf (Sindar)
RACIAL ABILITIES: The Art, Beast-skill, Comfort, Elven Form, Elven-sense, Elven-sleep, Farsightedness, Ghost-scorn, Lightfootedness, Musical Gifts, Swift Healing
ATTRIBUTES: Bearing 8 (+1), Nimbleness 12 (+3)*, Perception 11 (+2), Strength 9 (+1)*, Vitality 8 (+1), Wits 8 (+1)
REACTIONS: Stamina +1*, Swiftness +3, Willpower +1, Wisdom +2
ORDER: Warrior
ORDER ABILITIES: Evasion
ADVANCEMENTS: 0
SKILLS: Armed Combat: Blades (Longsword) +4, Climb +1, Healing (Treat Wounds) +2, Jump +1, Language: Quenya +2, Language: Sindarin +5, Language: Westron (Common) +3, Lore: Race (Elves) +5, Lore: History (Elves) +5, Observe (Spot) +3, Ranged Combat: Bows (Shortbow) +6, Run +1, Siegecraft (Defence) +1, Stealth (Sneak) +1, Survival (Forest) +2, Track (Orcs) +2
EDGES: Accurate, Armour of Heroes
FLAWS: Enemy (Orcs of Mirkwood)
HEALTH: 7
COURAGE: 3
RENOWN: 0
GEAR: Longsword, dagger, shortbow, 30 arrows
*: Favoured attribute or reaction

ARCHETYPE

An Elf of Mirkwood, Celebeth prefers a leisurely life beneath leaf and bough, and the pleasures of feast and song, to the rigours of adventuring. But Orcs, spiders, and things fouler still have come to his beloved forest, forcing him to pick up his bow and sword and fight against them. His need to protect the forest—and a certain curiosity about the rest of the world—could easily drive him out of Mirkwood and into the arms of adventure.

40



проворство (swiftness), сила воли (willpower) и мудрость (wisdom). Три других атрибута – доблесть (courage), известность (renown) и размер (size) зависят исключительно от игрока и его персонажа.

Coda – система в принципе классовая (как и D&D), хотя слова "класс" вы нигде в тексте книги правил не встретите. "Кодовое" название класса – order, что можно перевести в данном случае как "направленность" или "профессия". Профессий девять: варвар (barbarian), ремесленник (craftsman), ученый (loremaster), волшебник (magician), моряк (mariner), менестрель (minstrel), аристократ (noble), плут (rogue) и воин (warrior). Впрочем, можно начать игру персонажем и без "профориентации" и выбрать свой order в зависимости от того, как сложатся приключения. У каждой профессии есть как "классовые" (предпочтительные) умения из доступных всем, так и особые способности, присущие только ей. В описаниях приводится по пять наиболее распространенных разновидностей order'ов, которые можно модифицировать – или же создать своего персонажа с нуля. "Престиж-классы" – элитарные профессии – также имеются: это стрелок (archer), капитан (captain), рыцарь (knight), разведчик (ranger), шпион (spy) и маг (wizard). Чтобы стать представителем одной из элитарных профессий, надо отвечать наложенным ею требованиям, как и в D&D.

Национальная принадлежность также влияет на персонажа. Рас, которыми можно играть, всего четыре: всенародно любимые хоббиты, немногочисленные эльфы, скрытные гномы и расплодившиеся по всему Средиземью люди. Причем первых, вторых и последних имеется по несколько родов – каждый со своими особенностями. От расы зависят модификаторы к атрибутам и, опять-таки, уникальные способности персонажа.

Вы таите немало сюрпризов, господин Бэггинс!

И все-таки основа персонажа как игровой единицы – его умения, которых имеется в количестве. Многие умения



имеют специализации, например у умения "Беседа" может быть специализация "Торговаться" и т. д. Если персонаж использует умение в рамках своей специализации, он получает плюсы к его проверке. Также умения могут объединяться в группы: например, многочисленные языки, которые знает ваш персонаж – это все разные умения, входящие в группу "Язык". Проверка умения производится путем броска двух шестигранных костей (привычный нам "кубик" – это единственный генератор случайных чисел, который используется в LotR RPG) и прибавления к ним очков персонажа в умении, а также модификатора от соответствующего атрибута. Если вы выбросили две "шестерки", киньте один из кубиков еще раз и прибавьте еще и его результат. Если это опять "шесть" – повторите процедуру и так теоретически до бесконечности. Получившаяся сумма сравнивается с "целевым числом" (target number) – сложностью, назначаемой мастером. Имеется три степени провала броска и четыре степени успеха (в зависимости от разности между сложностью и выброшенной суммой), часто влияющих на результат действия. Персонаж вполне может убиться на ровном месте или совершенно случайно зарезать Назгула – только потому, что достигнет крайней степени провала или же успеха.

Завершающие личность персонажа штрихи – это его черты (traits), которые могут быть достоинствами (edges) и недостатками (flaws). Первые дают персонажу какие-то полезные плюшки, вторые же только путаются под ногами, но при использовании "вносят в игру элементы реалистичности". Советую крутым геймерам на недостатки забить – все равно после первого столкновения с Сауроном ваши персонажи будут и безрукими, и безглазыми, и слабоумными, и хорошо, если вообще будут. Остальные же не должны забывать, что один взятый недостаток позволяет выбрать дополнительное достоинство, а это часто имеет значение.

Волшебник никогда не опаздывает, Фродо Бэггинс! Он приходит точно в нужное время

Магия в ролевом "Властелине колец" – это совершенно отдельный разго-




The Lands and Realms of Middle-earth

The Shire

"The Shire was divided into four quarters ... and these again each into a number of folklands, which still bore the names of some of the old leading families." — The Fellowship of the Ring

The Shire is a pleasant, peaceful land about 120 miles long (west to east) and 150 miles wide (north to south). Divided into four quarters, or farthings—Northfarthing, Eastfarthing, Southfarthing, and Westfarthing—it is a densely settled land of fields, farmlands, woods, streams, and villages. For the last 1,500 years, it has been the homeland of most of the Hobbits. The original settlement was a land-grant from one of the last kings of Arthedain to refugees entering Eriador from Wilderland. It was later expanded through the addition of Buckland to the east, a narrow strip along the far shore of the Brandywine some 20 miles long but only about seven miles wide.

While well populated, the Shire has no true cities, the folk being dispersed across the whole country. The largest settlement, Michel Delving (Great Burrows) in the chalky White Downs of Westfarthing, serves as the seat of what government the Hobbits have. It houses the home of the Mayor as well as the headquarters of the Shirriffs, the Bounders, and the Post. Michel Delving also includes the Mathom House (the Shire museum) and is the site of the Free Fair (a septennial event). A town of some size, it is unusual for the Shire in that, extensive as the numerous delvings are, a large portion of the town is aboveground.

Most of the other large population centres owe their numbers to being the home of a large and prosperous extended family, such as the Great Smials at Tuckborough. The Tooks live in Great Smials, while Tuckborough itself is largely populated by servants and workmen employed by or dependent in some way upon them. Similarly Brandy Hall in Buckland is the home of the Brandybuck clan, with the rest of Buckland serving as home to their friends, followers, retainers, and more distant relations. Most of the villages that dot the landscape are home to only one or two hundred Hobbits. Bilbo's grand birthday party, with its 144 invited guests, included virtually everybody in the nearby village of Hobbiton and the neighbourhood once the cooks, servers, and other party staff were added in.

For such a small country, the Shire has a great variety of terrains: hills, river valleys, bogs, woodlands (thickening to forest toward the northern border), marshes, moors, and open downs. Aside from its unique native architecture, few other points are of interest to a stranger passing through, except perhaps the Three-Farthing Stone, near the centre of the Shire, just southeast of Bywater.

Early in the Fourth Age, King Elessar declares the Shire off-limits to Men. A second expansion, Westmarch, is added a generation after the War of the Ring (one of the original pioneers being Sam Gamgee's oldest daughter), extending the western border of the Hobbits' lands from the Far Downs to the Tower Hills. The Shire prospered greatly during the Fourth Age, not just sharing in the general improvement of conditions the rest of Eriador experienced with the renewal of the North-kingdom, but also establishing new ties with other realms as the result of friendships that grew up during the Quest of Erebor and the War of the Ring.



вор. Волшебник (или маг) в мире Средиземья – это не боевая машина из D&D, а редкое и высокообразованное создание, обученное премудростям вокала и каллиграфии и умеющее управлять туманами и открывать двери. Все сверхъестественное в мире Толкина неразрывно связано с природой – именно от этого постулата отталкивались авторы книги правил. С одной стороны, магические возмущения отражаются в окружающем мире (извержения Ородруина при колдовстве Саурона тому примером), с другой, окружающий мир служит источником магии (в Ривенделле путники забывают о своих горестях). Сама магия бывает двух видов: волшебство (wizardry) и чародейство (sorcery). Последнее – прерогатива Тьмы; если персонаж прибегает к чародейству, он совращается. Надо сказать, что у каждого персонажа есть такой параметр, как corruption, показывающий, насколько соответствует герой идеалам чести и благородства и не пора ли ему бросать все и бежать в Мордор наниматься надсмотрщиком над пленными хоббитами. Если персонаж совращен, он превращается в NPC и действует согласно воле мастера... Лично мне сильно напоминает светлую и темную стороны Силы в "Звездных войнах".


The Enemy and His Servants

Возвращаясь к магии. Каждый колдун обладает набором заклинаний, детально описанных в соответствующей главе книги. Заклинания делятся на виды (например, огненные, водные и т. д.) и могут быть наложены как традиционным образом (посредством прочтения), так и с помощью рун или песен, но это не главное. Главное – нет никакой магической энергии ("маны") или ячеек для запоминания ("слотов"). Чтобы сколдовать что-нибудь, надо пройти проверку на усталость, причем, чем чаще ты колдуешь, тем большие штрафы к ней полагаются. Зато при высокой выносливости волшебник может пользоваться магией практически постоянно.

В юрисдикцию магии входят также такие явления, как клятвы, проклятья и зачарованные предметы (в том числе Кольца Власти).

- Мой меч всегда с тобой!
- И мой лук!
- И мой топор!

Экипировка персонажей вполне традиционна для любого фэнтезийного сеттинга, отмечу лишь три момента. Во-первых, в отношении денежных единиц разработчики не пошли по проторенной дорожке: наряду с серебряными и золотыми монетами присутствуют золотые, серебряные и медные пенни, причем одна монета равна четырем пенни из того же металла, 100 медных пенни равны одному серебряному, а серебряная монета – золотому пенни. Лично мне сразу пришли на память тексты из учебника английского языка годов этак семидесятых, где подробно рассказывалось, сколько пенни в шиллинге, а шиллингов – в фунте стерлингов, что такое гинея и чем она отличается от соверена, и прочая, и прочая.

Во-вторых, стоимость оружия напрямую зависит от наносимых им повреждений, а стоимость доспехов – от их полезности (напротив митриловой кольчужки скромно стоит "бесценная"). Даны даже формулы для подсчета. В-третьих, цены указаны сразу для трех основных точек Средиземья: Минас-Тирит, Шир/Бри и Дейл, что у Долгого Озера. Весьма справедливо: в Шире, например, табак дешев, а оружие дорого, а в Гондоре все наоборот, и курят они совсем не то, что надо.

Механика, как я уже говорил, отличается простотой. Знакомые с d20 system вообще могут изучить только таблицы модификаторов. Время (когда это важно) делится на раунды, в течение раунда каждый может сделать по два действия. Атака противника – та же проверка умения против показателя его защиты. Есть несколько уровней повреждений, на каждом из которых персонаж обладает столькими "хитами", каков показатель его здоровья. Израсходовав "хиты" на одном уровне, персонаж переходит на другой и получает минусы к своим броскам. Аналогичным образом работает шкала усталости. По результатам приключения выдаются очки опыта, также они положены тем, кто хорошо отыгрывал своего персонажа и/или внес решающий вклад в успех дела своими успешными бросками. Набравший 1000 очков опыта может обменять их на 5 пунктов, которые можно вложить в развитие персонажа ("прокачать" можно практически что угодно). Таким образом, хотя "официально" уровней нет, принцип развития остается как в D&D.



Туда и обратно

В мастерской секции рассказывается о том, как делать приключение (наиболее интересным для проведения модулей создатели считают время между "Хоббитом" и "Властелином Колец"), как раздавать очки опыта и каких противников подсунуть любимым игрокам. В книге есть Саруман и Король-Чародей, но нет ни Фродо, ни Гэндальфа. Зато все Братство подробно описано в специальном дополнении The Fellowship of the Ring Sourcebook. При желании (и при согласии мастера, конечно) игроки могут взять в качестве персонажей кого-нибудь из Братства или даже повторить путь Кольца на восток. И даже если не это было многолетней мечтой российских ролевиков, Lord of the Rings RPG заслуживает, на мой взгляд, самого пристального внимания игроков и мастеров.

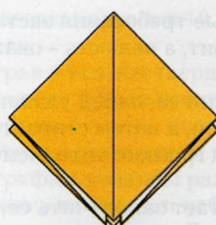
Сайт издателя (Decipher): *http://www.decipher.com*

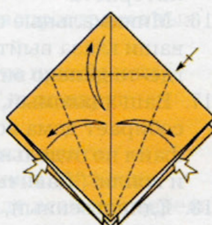
Больше информации об игре на русском: *http://www.rolemancer.ru*

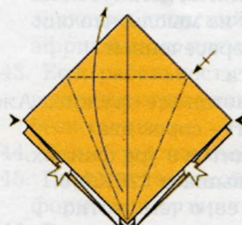
Z-ZONE



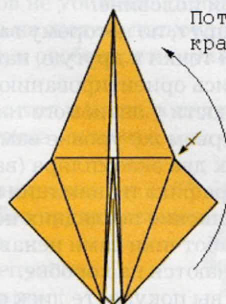
Если вы в детстве складывали бумажного журавлика (или хотя бы "бомбочку"), то первые пять шагов не вызовут затруднения

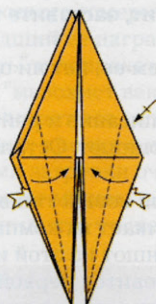




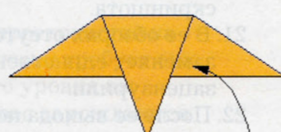


Потянуть нижний край к верхнему



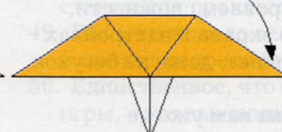


Открыть и "схлопнуть"



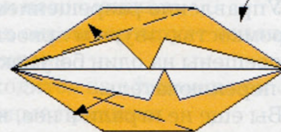
Вынуть внутренние и внешние складки, повторить 4 раза

Ребро А



Открыть так, чтобы ребра А стали одной плоскостью

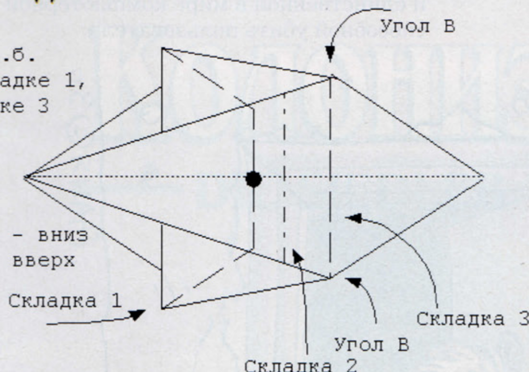
Складки должны торчать наружу



Складки находятся под углом

Складка 2 д.б. ближе к складке 1, чем к складке 3

Угол В



Складки 1,3 - вниз
Складка 2 - вверх

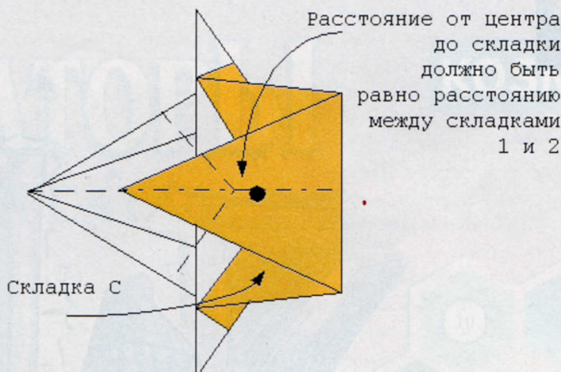
Складка 1

Складка 3

Угол В

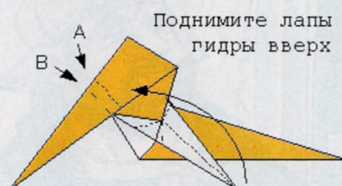
Складка 2

Расстояние от центра до складки должно быть равно расстоянию между складками 1 и 2

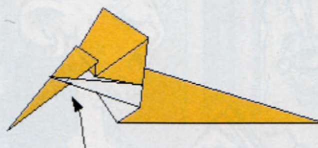


Складка С

Поднимите лапы гидры вверх

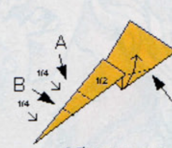


А - вниз
В - вверх

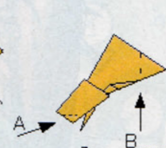


Загните когти вниз

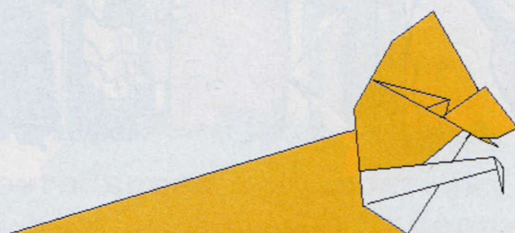
Складываем голову



Обратная складка
А - вверх
В - вниз



А - вверх
В - вверх



Идея оригами-гидралиска принадлежит девушке по имени Диана Ньюман (Diana Neuman). Советуем использовать цветную бумагу. Сразу может не получиться, мы всей редакцией его два часа складывали.

Вадим Палонин

50 признаков
того, что вам не понравится эта игра

1. Ваша навороченная видюха при всем желании не может выдать больше десятка кадров в секунду даже на экране главного меню.
2. На половине объектов отсутствуют текстуры.
3. Судя по самим текстурам, лучше бы их не было и на другой половине.
4. Маршрут, по которому ваши юниты движутся из одной точки в другую, наводит на мысль, что они учились ориентированию на пересеченной местности у знакомого таксиста.
5. На первом же уровне вам выдается все оружие... Аж целых два экземпляра (вариант - сорок два).
6. Вся графика и анимация находится в .jpg файлах.
7. Разрешение последних не превышает 320X200.
8. Разработчики сами ненавидят ее, о чем честно признаются на коробке.
9. Пока вы покупаете диск с игрой, вокруг вас носятся черные кошки, а когда запускаете, разбивается стоящее рядом зеркало.
10. Саундтрек является чем-то средним между звоном будильника и визгом старого матричного принтера.
11. Управление разрешением, уровнем сложности, громкостью звука и яркостью экрана в настройках повешены на один бегунок. Точнее, даже не бегунок, а переключатель.
12. Вы еще не играли в нее, но она вам уже не нравится.
13. Даже находясь под дулом пистолета, вы не уверены, стоит ли проходить первый уровень.
14. Чтобы найти хоть одно преимущество своего детища перед другими играми, разработчики сравнивают его с середнячками прошлого десятилетия.
15. Она не запускается без установки нескольких стомегабайтных патчей, лежащих где-то в глубине интернета.
16. Минимальные системные требования заставляют ваши глаза выйти из орбит, а челюсть - оказаться где-то далеко внизу.
17. Ваш знакомый, купивший ее, перед удалением собирает дома всех друзей, а потом стирает каждый файл по отдельности под громкие аплодисменты и вопли: "Давить!"
18. Единственный, кто мечтает заполучить ее, - асфальтоукладчик Кузьмич.
19. Вы грозите своему сыну, что, если он будет плохо себя вести, вы на его глазах будете проходить ее, а если он сильно набедокурит, заставите играть его самого.
20. На постере, рекламирующем ее, нет ни одного скриншота.
21. В ее обзорах отсутствует описание и рейтинг. Их заменяет единственный скриншот. Остальное зацензурили.
22. После ее выхода появляется новый тип вируса - психотропный. Вирус проникает на компьютер жертвы и выставляет скриншот из этой игры в виде волпапера. Этот вирус становится первой и единственной в мире компьютерной программой, способной убить пользователя.



- Вы участвовали в разработке игры "Мастдаер III (Возвращение Маверфаки)"?

- Ну... да. А в чём дело?

3. Продавец готов выдать вам злополучный диск бесплатно и даже доплатить, если пообещаете его не возвращать.
4. После того как вы говорите своему лучшему другу, что собираетесь купить ее, он начинает как-то странно на вас посматривать и старается не поворачиваться спиной.
25. Журналист, которому выдали задание написать солюшен для нее, в тот же день попадает в больницу с диагнозом, наводящим ужас даже на видавших виды докторов.
26. Краткое описание ее недостатков занимает больше места, чем откомпилированный код.
27. Пользуясь эффектом 25 кадра, разработчики вставляют в нее призыв "поиграйте еще хоть немного".
28. Она возглавляет топ 10 самых распространенных вирусов.
29. Поиграв в нее, вы твердо решаете приобрести приставку... Лучше всего "Денди", а то вдруг портируют.
30. Вы отыскиваете в сети и распечатываете фотографии команды разработчиков, серьезно собираясь найти их и набить морду всем по очереди.
31. И вы не один такой... Далеко не один.
32. Голоса персонажей вызывают у вас жалость к несчастным, а вопли монстров - приступы неудержимого гомерического хохота.
33. Прошедший ее награждается значком "за стойкость" и попадает в книгу рекордов Гиннеса в графу "мазохист века".
34. Она занимает все свободное пространство на логических дисках и периодически требует еще.
35. Во время загрузки очередного уровня вы выключаете модем, так как у вас зарождаются подозрения, что уровень качается из интернета.
36. Все ее локации в случайном порядке разбросаны по десяти cd-rom'ам.
37. Она является частью рекламной компании к фильму, который вы ненавидите.
38. В комплект с диском входит несколько целлофановых пакетиков. На вопрос " зачем?" продавец заговорщицки подмигивает и сообщает: "Там поймете, главное держите рядом".
39. Даже Windows умоляет удалить ее.
40. Когда операционка понимает, что просьбы не действуют, она начинает угрожать деинсталляцией самой себя.
41. На ее прохождение тратится меньше времени, чем на запуск
42. Большая часть монстров не убиваема, а львиная доля загадок рассчитана на людей, досконально знающих японский язык и особенности культуры африканских племен.
43. Ее играбельность стремится к нулю, а полученное во время игры удовольствие - к минус бесконечности.
44. На нее выставлено ограничение "до 116"... И не зря.
45. Перед установкой она без предупреждения форматирует винчестер.
46. Главные ее герои - телепузики.
47. В ней одномерная графика.
48. В ее управлении задействована вся клавиатура. И это не считая десятка комбинаций из трех клавиш и тех двух джойстиков и комплекта педалей, без которых прохождение многих уровней становится практически невозможным.
49. Раз в несколько секунд она инвертирует оси мыши и меняет разрешение экрана.
50. Единственное, что находится на официальном сайте игры, - это вышеописанные признаки.

Иван Тропов

ЧУЖАЯ ИГРА

1. Саблезубая мышка

Веревка тихо поскрипывала.

Тело, подхваченное за шею петлей, медленно крутилось. То чуть поворачивалось вправо, так, что становилась видна струйка крови, стекавшая откуда-то с шеи на черное бархатное платье. Замирало так на миг, медленно-медленно начинало раскручиваться обратно. Чтобы через пол-оборота, показав уже другой бок, опять остановиться на миг - и медленно пойти вправо...

Длинные иссиня-черные волосы упали на лицо. Ветер лениво шевелил их, открывая то кончик носа, то высокую скулу, то кусочек лба с густой бровью. Но даже так я узнал ее.

Откуда-то доносился реквием - но странный, словно его исполняли кататоники. А может быть, и не реквием, а меланхоличный дум... Вступил новый рифф, злой и жесткий, и голова, безвольно свесившаяся на грудь, дрогнула.

Я шагнул назад, но ноги не слушались меня. Вросли в каменный пол. Все тело стало какое-то чужое, тяжелое и наполненное колючим жаром.

Жесткий рифф надвигался на меня, окружая со всех сторон стальной хваткой. Веревка, чуть поскрипывая, разворачивала тело ко мне лицом, голова медленно поднималась. Волосы соскользнули в стороны, открыв лицо, ее глаза остановились на мне.

- Закрой дверь, - сказала она.

Какой-то миг мир еще оставался прежним, а потом я понял, что справа уже нет стрельчатого окошка. Обычный тройной стеклопакет. Никакого ветерка. И никакого лица я не видел - лишь длинные черные волосы. Киони стояла спиной ко мне, подкрашиваясь перед зеркалом.

- Ки, какая же ты прелесть, - сказал Ян. - Особенно по утрам.



Иллюстрации Александра Еремина

- Закрой дверь, я сказала! С той стороны.

Но Ян уже не смотрел на нее.

- Вик, на секундочку.

- Прямо сейчас? - спросил я.

- Не сейчас. Мигом!

- И чего тебе не спится в такую рань?

За окнами было еще светло. А все интересное в доме начиналось позже, когда восходили звезды. Еще спать и спать... Хотя нет. Снизу уже доносились голоса и музыка, пока еще очень тихая. Рано народ сегодня проснулся.

- Быстрее, быстрее, - Ян схватил меня за рукав и потащил.

Я не сопротивлялся, только переставлял ноги и на ходу пытался застегнуться свободной рукой. Друзей не выбирают.

Дом - Замок, как его называют здешние обитатели, - большой. Здоровенная двухэтажная махина из лиственницы, которой лет сто. С каждым годом дерево только твердеет, и сейчас в стены не то что гвоздя не вбить - не всякое сверло берет.

Не знаю, что здесь было раньше. Может быть, какой-то священник жил. Или морг был. А может, бюро похоронных услуг - впритык к заднему двору старое кладбище. Сейчас это дом Вирталь. Ну, то есть ее папаши.

- Ну, в чем дело-то, Ян? Куда ты меня тащишь?

Мы дошли до лестницы. Но вместо того, чтобы спуститься на первый этаж, он повернул наверх, на пыльный и холодный чердак.

- Сюрприз, - сказал Ян и потащил меня дальше.

Когда папаша Вирталь отдал этот дом своей любимой дочурке на забаву, всю старую мебель стащили на чердак. Теперь там не развернуться. Протискивались мы минуты две, пока от лестницы до передней стены пролезли.

- Вот, - Ян кивнул на маленькое окошко, - только руками не тронь.

Я вздохнул и покачал головой. Параноик. Но послушно заглянул в пыльное окошко, не пытаясь его протереть.

Прямо перед домом, на западный манер, большая круглая клумба. Летом здесь цветник был. Сейчас ветер и опавшая листва превратили клумбу в маленький красно-желтый пруд. Вокруг нее посыпанная кирпичной крошкой подъездная дорога. Слева, брошенные кое-как после вчерашних приключений, ядовито-розовая "Ауди" Вирталь и видавшая виды синяя "Нива" Звездочета.

Справа от клумбы гордый и одинокий мотоцикл Яна, усыпанный хромированными черепами. Его даже "Харлеем" назвать сложно - Ян его раз пять по частям перебирал и каждый раз добавлял отсебятину, выточенную на заказ.

Но все это я видел далеко не первый раз. Уже неделю здесь, надоедать стало.

- Ну и?

- Да не сюда, вон там!

От клумбы подъездная дорога метров пятьдесят идет сквозь непонятные заросли - ни одного крупного дерева, только огромные трухлявые пеньки. Из нового выросли только чахлые березки да мощные люпинусы. За ними - дорога в поселок, если, конечно, чудовищные пещеры из красного кирпича, обнесенные таким же краснокирпичным забором, можно назвать поселком.

Метрах в пятнадцати от развилки, между высокой березкой и единственным на всю округу ореховым кустом, проглядывало что-то темно-коричневое и лакированное.

- Машина, что ли?

Если это была машина, то из американок или вроде старого "Мерседеса" - с жесткими и хищными ободами. Не зализанный пузырь, какие сейчас любят в Европе.

- Угу. Подожди! Смотри-смотри, там еще должен быть...

Я уже и сам увидел. Между ветвями показался человек. Он присел на капот машины и закурил. Лица я различить не мог - сквозь пыльное стекло и ветви березки я его самого-то с трудом различал. Да и сидел он спиной к заходящему солнцу, да еще в темных очках.

- С ним еще один как минимум, - сказал Ян.

- Ты думаешь, это...

- А кто же еще? Когда я выглянул из окна на первом этаже, оба за березку сиганули. Я их только из-за этого и заметил.

- Да не дергайся ты пока, - сказал я. - Может, просто ребята встали перекурить. Мало ли... До поселка отсюда пара верст. Может, ждут кого-то.

Ян прищурился, разглядывая меня.

- Ты сам-то себе веришь?

Я вздохнул. Нет, все-таки параноик. Параноик чистой воды.

- И давно они тут?

- Двадцать минут - точно. Но, скорее всего, дольше.

- А этот, внизу? В курсе?

- Циклоп? - нахмурился Ян. - Нет, я сначала к тебе...

- Чего надо?

Выглядел он под стать погоняле. Здоровый, как шкаф. Через узкий лоб и левую глазницу кожаная ленточка - он ведь в самом деле одноглазый. Нос у Циклопа сломан и сросся криво, с изгибом вбок. От этого черный кругляш на левом глазу кажется еще больше, будто чернота разлилась на пол-лица.

Впрочем, целый глаз у него тоже не лучился здоровьем. Под глазом огромный фиолетовый мешок, сам глаз весь в

красных прожилках. Представляю себе, как будет выглядеть печень Циклопа после вскрытия...

- Добрый вечер, Циклопчик, - сказал я. - Что за бардак? Совсем мышей не ловишь.

- Опять эти гребаные скины с кладбища забрели?

Циклоп наклонил голову влево - позвонки в шее захрустели, потом вправо - позвонки опять хрустнули. Хлопнул себя под мышкой - там, где обычно висела кобура. Но сейчас кобура с пистолетом валялась на стуле. На футболке цвета хаки были только темные пятна, да и те не под мышкой, а на груди. Циклоп покосился на стул с кобурой, лениво сморщился. Не подбирая кобуры, медленно развернулся - воздух пришел в движение, и нас с Яном обдало кислым запахом вина, - и двинулся к окну, почти наглухо задернутому шторой.

Но Ян уже протиснулся в комнату и схватил его за рукав футболки - брезгливо, двумя пальцами, но цепко.

- Не стоит.

Циклоп медленно развернулся.

- Слушай-ка, брат славянин. Здесь я решаю, что делать, понял? Ты уже все, что мог, сделал. Это же надо додуматься, специально дразнить этих дебилов... Оставить бы тебя один на один с ними разбираться.

Циклоп поднял глаза к потолку, мечтательно улыбнулся. И вздохнул. Жаль, нельзя.

- Это не скинхеды, - сказал Ян.

По виду он похож на скандинава - в смысле, скандинава из анекдота. Белокурый, вежливый и чертовски спокойный. То есть это так кажется. Я-то с Яном давно, кое-что знаю. На самом деле это не спокойствие, а воспитание. Вот и сейчас Ян говорил очень спокойно, но меня его тон не обманывал. Это не спокойствие, это всего лишь тонкая застывшая корочка на языке раскаленной лавы.

- А кто же это? - ухмыльнулся Циклоп. - Альфовцы? Или эфэсбэшники?

- Это не скинхеды, - медленно и четко, почти по слогам, проговорил Ян.

Циклоп глянул на зашторенное окно, из-за которого пробивался красноватый вечерний свет, потом еще раз на Яна.

- Не врешь? Если это твоя очередная подколка... Пеняй на себя, брат славянин. Не посмотрю, что поляк. Отделаю, как последнего китайца.

- Языком болтать все умеют, - Ян отпустил рукав его футболки и отер пальцы о свои кожаные джинсы. Старательно, напоказ.

Циклоп не остался в долгу. Медленно повернул голову в сторону - то ли кинул взгляд на свою кобуру на стуле, то ли указал на нее Яну. Чтобы не забывал.

- Ну-ну... Где они?

- Лучше всего смотреть с чердака. Иначе можно спугнуть.

Циклоп прищурился, разглядывая Яна. Потом отхлебнул из бутылки вина и потопал в коридор.

- Фу, пыли-то... Вместо того чтобы дурью маяться, лучше убрались бы. Десять человек в доме, и хоть бы один...

- Не трогайте стекло! - предупредил Ян.

- Поучи свою мамашу аборты делать, - сказал Циклоп. Тяжело вздохнул и нахмурился, всматриваясь сквозь пыльное стекло. - Ну и где?

- Под ореховым кустом.

- Каким, на хрен, ореховым кустом?.. - процедил Циклоп, на этот раз заводясь по-настоящему.

- Там всего один ореховый куст, если у кого-то плохо...

- Подожди, Ян.

Я протиснулся мимо него и выглянул в окно из-за плеча Циклопа.

Машины не было.

- Ну, давайте, остряки недоделанные. Начинайте плести мне, что машина была, но куда-то делась... Только не говорите, что я не предупреждал. Так что без обид. Ну, кому первому бесплатную подтяжку лица делать? Тебе, беленький?

Циклоп медленно выпрямился и развернулся к Яну.

- Мне кажется, вы забываетесь, - очень тихо сказал Ян.

На его лице не было ничего, кроме ледяного спокойствия, зато на руке уже была его "боевая" перчатка. Не выпендрежная поделка с алюминиевыми конусами на костяшках, от которых почти никакого толка, а настоящая боевая. Из толстой кожи, в которую вшиты две стальные пластины. Из той, что над кистью, поверх пальцев шли четыре плоских выступа, сантиметров в пять.

Ян сжал руку в кулак, демонстрируя все четыре коротких ножа.

Циклоп хлопнул себя под мышкой, но кобура осталась внизу.

- Тьфу... - он сплюнул. Помотал головой, словно отказывался верить своим глазам. Развернулся и пошел к лестнице, сшибая и расшвыривая мебель. - Вот ведь придурки... Ролевики, еп-ты! Вампиры, туда их и отсюда... Их бы не покормить денька три, этих упырей. Да на мороз в драных ватниках кайлом махать. Да кирзой по почкам... Мигом бы чувство реальности вернулось...

Циклоп вышел в коридор, и остаток его пожеланий затерялся в музыке с первого этажа - она стала громче. Найтвиши бездарно перепевали призрака оперы. Видно, опять все в компьютеры резались, отдав проигрыватель на откуп Звездочету. Кто еще мог поставить такую дешевку? Вообще не пойму, как такими вкусами в компанию к Виртаь забрел...

- Грубый ты, Ян, - сказал я. - Обидел человека. В душу ему плюнул, можно сказать.

Ян ничего не сказал, но задышал глубже.

Ну, его тоже можно понять. Сначала та машина. Потом Киони, которая собачится с утра пораньше. Теперь вот Цик-



лоп еще... Похоже, Яну уже хватит для одного утра. Даже у польской хладнокровности есть свои пределы. Лучше сейчас его не подкалывать.

- Может, в самом деле ребята просто перекурить остановились? - сказал я.

- На двадцать с лишним минут?

- Ладно, пошли перекусим, лесной эльф-разведчик.

- М-м, какие мышки! Вот таких летучих мышек я обожаю!

Ян мрачно покосился на новенькую. Еще вчера ее не было, это точно. Днем приехала или рано вечером, пока все спали.

Но и раньше я здесь ее не видел. Не то что бы у меня великолепная память на лица. Просто все остальные девчонки в нашей компании черненькие и... в общем, не от хорошей жизни они под упырих красятся. Эта же была беленькая - и хорошенькая. В смысле, без всяких скидок хорошенькая. Особенно в короткой юбке, забившись вглубь мягкого дивана и выставив коленки.

- Вы тоже в вампиров играете, мальчики? Не хотите мною полакомиться?

Ян огляделся. В этой комнате было два дивана, но на втором из них разместилась Киони. Она задумчиво разглядывала нас с Яном. И я даже догадываюсь, о чем она думала.

Ян, видимо, тоже догадался. Диван с Киони его не соблазнил.

Была еще одна комната, но сейчас оттуда неслись возбужденные вопли, звук электромоторов и басистая долбежка, перемежающаяся рапортами "Yes, sir!" и "Moving!". Вирталь и ее свита в очередной раз проверяли близзардовский баланс.

- Присаживайтесь, мальчики, я не кусаюсь, - девчонка показала белоснежные зубки, сдвинулась на середину дивана и похлопала по бокам от себя. - Честно-честно. Вы же меня не боитесь?

- Мы не боимся. А вот вам следовало бы нас бояться, - Ян плюхнулся в угол дивана.

- А ты, красавчик? - девчонка посмотрела на меня. - Садись, я сочная, меня и на двоих хватит.

Я покосился на Киони. Она поставила бокал, раскрыла ноутбук и подчеркнуто отвернулась.

О кей. Как скажете, миледи.

Я сел слева от девчонки. Из кухни вышел Звездочет с подносом. Как всегда, в черной джинсовой рубашке навыпуск, чтобы скрыть склонность к полноте. Сосредоточившись на уставленном подносе, он почти дошел до нашего дивана, прежде чем сообразил, что девчонка уже не одна.

- А...

Он посмотрел сначала на девчонку, потом на Яна. На меня, снова на девчонку. Между кофейником и блюдом с какими-то не то сандвичами, не то пирожками белели две чашечки. Ясненько...

- Спасибо, Звездочет, - девчонка протянула руки за подносом.

Звездочет отдал ей поднос. Нахмурившись, поправил очки - их поправлять было совсем не нужно, но он всегда так делал, когда находился в замешательстве. Похоже, мы с Яном поломали все его планы.

- Ты нас не представишь? - девчонка поставила поднос себе на колени и повернулась ко мне.

- Да-да... Конечно... - пробормотал Звездочет. - Это Ирма, это Вик. То есть Виктор. Это Ян...

- Очень приятно, красавчик, - Ирма налила в чашечку кофе и вопросительно уставилась на меня. - С сахаром?

- Нет.

- Тогда с молоком?

- Нет.

- А перекусить?

На блюде лежали не пирожки и не гамбургеры. Кусочки лаваша, в которые, как в блины, завернули консервированный тунец и подогрели все это в микроволновке. И, кажется, кто-то умудрился добавить туда и чеснока...

Ян тоже принюхивался. Да, определенно пахло чесноком.

- Нет, - сказал я.

- Какой ты неразговорчивый, красавчик. Подожди-ка... Это вы двое здесь лучше всех вампиров отыгрываете? Еще орков гоняете? Ну, скинов этих тупорылых?

Ян поджал губы. Вообще-то это его идея развлекаться со скинами. И еще - Ирма была в его вкусе.

- Ирма, ну я же тебе уже все объяснил! - ожил Звездочет. - Это уже не игры!

- Все в жизни игра, - флегматично сказал Ян. - Только не все настоящие игроки.

- Ты не понимаешь, Ян! Филина знаешь?

Филин - это из компании вроде нашей. Только вместо Вирталь у них Дюк. И любимое кладбище у них другое.

- Три дня ни слуху ни духу, - сказал Звездочет. - Ни по мылу не отзывается, ни по телефону. Даже дома не появлялся... Говорят, тоже пытался каких-то подвыпивших скинов задирать.

Ян пожал плечами.

- Кто-то по жизни неудачник.

- Ян...

- А кое-кто по жизни трус и боится играть в настоящие игры. Но это ведь не показатель, правда?

- Ян... Ну ты... Хоть Ирму-то в это не втравливай! О вас и так уже по всей Москве легенды ходят! Она сюда только ради этой охоты на орков и приехала! Едва здесь появилась, только о вас с Виком и расспрашива...

Звездочет осекся под взглядом Ирмы.

Ирма замерла и съежилась, словно ее холодной водой обдали. Всю ее развязность как ветром сдуло. Ян уставился сначала на нее, потом на меня. Многозначительно так.

Киони, старательно изображавшая, будто вся ушла в чат, оторвалась от ноутбука и с интересом разглядывала всех нас. Особенно Ирму.

- Кое-кто, кажется, не только трус, но еще и слишком много болтает, - сказала Ирма наконец. - Язык без костей - хуже помела.

Звездочет поправил очки и затравленно огляделся. Покраснел как вареный рак, но все же медлил с отступлением. Похоже, не только во вкусе Яна была Ирма.

И все-таки гордость перевесила. Он одернул рубашку и побрел обратно на кухню.

- А кое-кто слишком много о себе воображает, - сказала Киони.

Она опять смотрела в монитор. Вроде как с головой ушла в чат и нас даже не замечает. Так, вслух что-то подумала...

Ирма все сидела, замерев как изваяние.

- Так и знала, что зря прокатилась, зло сказала Ирма. - Никаких брутальных кровосов, одни сопливые маменькины сынки... Один дразнил нехороших мальчиков и получил по носу. Теперь все остальные быстренько вспомнят, что они, вообще-то, институты прогуливают, один престижнее другого. И разбегутся по домам, как тараканы из прогревающейся духовки.

Ирма зашевелилась, выбираясь с низкого и глубокого дивана, встала, принялась оправлять кожаную курточку и юбку. Посреди спины в коже было впрессовано: "Your fucking god is dead".

- Кое-кто не может отличить бриллианты от стекляшек, пока не превратит их в золу, - задумчиво сказал Ян, разглядывая ноги Ирмы.

Я тоже. Вообще-то я к блондинкам равнодушен, но бывают и исключения. Подумаешь, блондинка. Разве это главное в женщине?

Ирма, начавшая застегивать куртку, замерла.

- Но тут ничего не поделаешь. Если девочке с детства говорили, что ни один умный человек не станет с ней долго говорить, то в итоге так оно и будет, - сообщил Ян. - Вечная неудачница, по классификации пана Берна.

Ирма оглянулась:

- А ты читал Берна?

- Я у него студентом был, сударыня, - сказал Ян.

- Студентом?.. У Берна?..

- Ага. И с Кантом завтракал, - пробормотала Киони из-за ноутбука.

- Вампиры вообще хорошо сохраняются, - сказал Ян, не обращая внимания на Киони. - Особенно при регулярном питании чужой жизненной энергией. Разве вы этого не знали? Ирма...

Ян умеет произносить женские имена. Но Ирма не обратила на его сладкий тембр ни малейшего внимания.

- Что же настоящий вампир будет делать в скопище придурков? - Ирма совершенно невзначай покосилась на Киони.

- От них, на самом деле, очень много пользы. От придурков. - Ян тоже совершенно случайно покосился на Киони. - Можно гулять по городу ночью, не притворяясь обычным человеком. А главное, что бы ты ни делал, люди все спишут на выходку валяющей дурака молодежи. На молодых бездельников, играющих в вампиров. Одиночка в плаще, гуляющий по подворотням, прячущийся в тенях и пристраивающийся следом за хорошень-

кими девушками, может привлечь внимание. Даже городской житель, привыкший думать только о себе, может вызвать полицию, заметив такое. Совсем другое дело, когда по улице с музыкой и гамом протопала стая играющих в вампиров придурков. Тут даже самый настоящий вопль из подворотни не привлечет внимания. Сочтут за продолжение игры. Понимаете, Ирма? Лист надо прятать в лесу. Или хотя бы в стопке листов для гербария.

Ирма усмехнулась, открыла рот, но в этот момент в комнату повалила свита Вирталь, стало людно и шумно.

- Не соизволят ли Ее Величество оказать мне честь вести машину?..

- Одному такому уже оказали честь, так он все танки зергам скормил...

- Кто-то, не будем уточнять кто...

- Мальчики! Господа... - Вирталь понизила голос и выдержала паузу. Все ее пажи послушно заткнулись. - Всем спасибо, все свободны. Сегодня королева сама поведет своего германского жеребца.

Вирталь оглядела гостиную. Задержалась взглядом на Ирме.

- Вы с нами, господа? Киони? Тогда вперед за вашей королевой! Все на вторую сагу о Блейде, враге рода вампирского!

Снаружи было прохладно и почти стемнело. В октябре всегда темнеет вот так, как-то непривычно быстро после долгих летних вечеров.

Вирталь, ее трое пажей и Киони утрамбовывались в розовую "Ауди". Вирталь уже успела включить в машине извечное "Christ and the pale queens mighty in sorrow", и сквозь бесконечно повторяющуюся фразу пробивались лишь обрывки:

- В Москву?..

- Нет, господа, ваша королева не желает дышать грязным воздухом и ползти по кольцу...

- В Балашиху? А там есть...

- Все там есть...

Звездочет открыл свою "Ниву", кисло посмотрел на Яна, но все же спросил:

- Ян, ты с нами?

Ян покосился на свой мотоцикл, потом на Ирму. Стрельнул глазами по ее ножкам...

Подошел к "Ниве" Звездочета и распахнул заднюю дверцу:

- Прошу вас, Ирма.

Ирма, мило улыбаясь, сделала книксен и полезла на заднее сиденье - и все это, не отпуская моей руки. Ян поджал губы и сел вперед.

Тронулась "Ауди" Вирталь, за ней мы. По расстоянию до Балашихи недалеко, но по времени - почти как до Москвы. Придется ехать поперек двух радиальных шоссе, идущих от Москвы, так что почти весь путь по проселочным дорогам.

- А как красиво говорил, - сказала Ирма, косясь на затылок Яна. - Я почти поверила, что он всамделишный упырь. И тут этот упырь все бросает и отправляется смотреть второго "Блейда"...

Ян не спешил отвечать. Скрипя кирпичной крошкой, мы уже разворачивались, выбираясь на дорогу к поселку. Ян внимательно смотрел в боковое окно, туда, где вдали виднелся поселок. Словно высматривал, не едет ли знакомая машина.

Потом обернулся к нам и внимательно посмотрел на Ирму.

- Есть куда более интересные вещи. Почему-то люди, активно не верящие в упырей, носят большие крестики. Я даже думаю, что серебряные. И это при том, что на спине у них гордо значится цитата из Ницше в адаптации для гарлемских школ.

Вместо ответа Ирма широко улыбнулась, скинула туфли и забралась на сиденье с ногами. В тесной "Ниве" особенно не развернуться, Ирма невольно привалилась ко мне на плечо. Но не стала беспокоиться по этому поводу. Наоборот, еще и обняла меня. И все это - широко улыбаясь Яну.

- И чесноком от кого-то пахнет, - сказал я. - Звездочет, это не у тебя в бардачке чеснок маринуется?

- Не смешно, - сказал Звездочет. Но принюхался и признал: - Чесноком правда тянет откуда-то...

На миг тело Ирмы напряглось - теперь, когда она прижималась ко мне, я это хорошо чувствовал.

- Это хорошо, что мне наконец-то довелось встретиться с настоящим упырем, - сказала Ирма Яну. - Просто замечательно. Потому что меня давно мучает вопрос: ну, допустим, они есть, эти вампиры-упыри-вервольки. Но откуда же они появились?

- Да, этот вопрос сразу превращает все истории про вампиров в сказки... - сказал Звездочет.

Ян посмотрел на Звездочета и сморщился, словно от зубной боли. Но сдержался. Сложил пальцы, хрустнул суставами, потом меланхолично сказал:

- Для кого-то и вращение Земли - сказка. Но это же не повод, чтоб...

- Да? Ну, так объясните нам, пан нетопырь, - сказала Ирма.

- Легко, - сказал Ян, - но это долгая история.

- Ага, - усмехнулась Ирма. - Началось. Сказки, ласки, а потом отмазки.

- Мы разве куда-то торопимся? - спросил Звездочет. - Если что, я могу вести помедленнее.

- Боюсь, кое-кому это все равно не поможет, - сказал Ян, глядя на Звездочета. - Он не поймет, даже если будет конспектировать, а я буду объяснять по слогам.

- Вот только не надо уводить разговор в сторону, сводя все к перепалке, пан нетопырь, - нахмурилась Ирма. - Дешевый трюк. Ну так откуда же вы, упыри, взялись?

Ян пожал плечами.

- Весь мир - игра.

- Не вижу связи между заявленной вами позицией и этим пошлым трюизмом, пан нетопырь, - холодно сказала Ирма. Потом улыбнулась и сладко потерлась головой о мое плечо, косясь на Яна.

- Не нужно пошлых трюизмов, - сказал Ян. - Весь мир - игра в самом буквальном смысле.

- Пора тебе завязывать с "Фоллаутами", - сказал Звездочет.

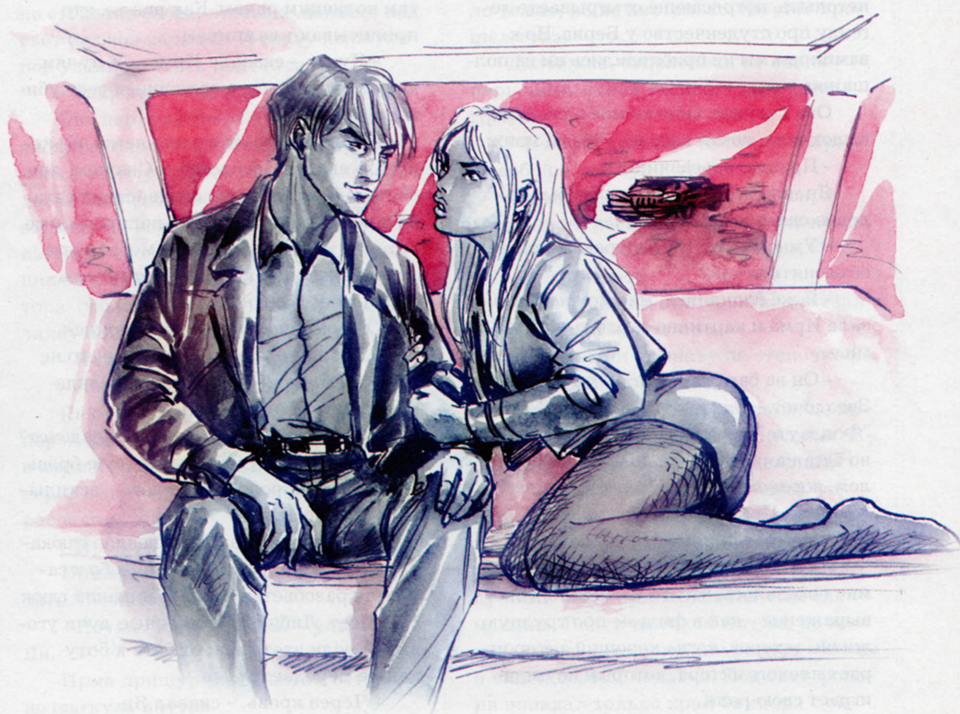
- На дорогу смотри лучше, - сказал Ян.

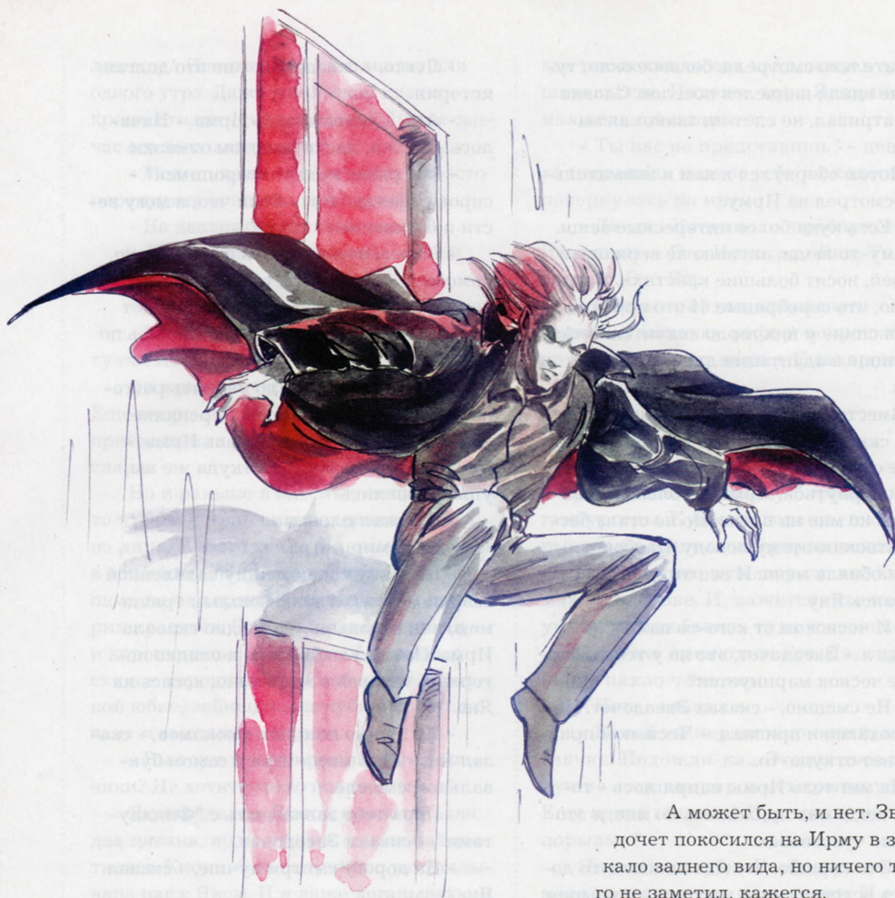
- Что же это за игра? - спросила Ирма. - Стратегия? Ролевка? Шутер? Любовные приключения?

- Все вместе. Для мальчиков - войны, для девочек - свадьбы. Младшим - сладости, старшим - пряности. На все тайности, на все странности... - процитировал Ян. - Кто-то играл за Сталина и Черчилля во время Второй мировой, а кому-то и детективного сюжетика за глаза хватает или любовной интрижки.

- Такая игра никому не нужна, она же ничем не будет отличаться от реального мира, - влез Звездочет.

- Игра отличается от реального мира прежде всего тем, что это игра. В любой





момент можешь бросить или переиграть. Любая ошибка исправима, в отличие от реальности. Игрок может расслабиться. Вот что в игре самое привлекательное. Все остальное второстепенно. Но к ботам, - Ян в упор взглянул на Звездочета, - к тупым ботам это не относится, конечно же. Для них чужая игра - самая настоящая жизнь. Единственная. Так что не умничайте, сударь Звездочет, а смотрите на дорогу.

Звездочет и в самом деле заговорился. Розовая "Ауди" уже оторвалась от нас так далеко, что и не видно за изгибами дороги.

- Здорово, - сказала Ирма. - Вы, пан нетопыль, потрясающе отыгрываете легенду про студенчество у Берна. Но к вампирам мы не приблизились ни на полшажка.

Она подняла лицо ко мне и сказала-выдохнула, почти касаясь губами моих:

- Правда, красавчик?

Ян прищурился, поджал губы. Холодно сказал:

- Умному хватит. А дуракам можно объяснять вечно.

- Я же блондинка, мне можно, - сказала Ирма и картинно захлопала глазами.

- Он на баги намекает, - хмуро сказал Звездочет. - Типа, как в каком-нибудь "Фоллауте" можно было бросить машину, но багажник, набитый полезным барахлом, переносился вслед за тобой в любую локацию. Причем даже без машины.

- И что? - спросила Ирма.

Я почти не видел ее лица. И все-таки мне показалось, что-то у нее было такое выражение - как в фильме про трудную жизнь актеров, когда хороший актер играет плохого актера, который неумело играет свою роль...

А может быть, и нет. Звездочет покосился на Ирму в зеркало заднего вида, но ничего такого не заметил, кажется.

- Ну, если наш мир - чья-то игра, - сказал он, - то в ней движок должен быть куда сложнее, чем в каком-нибудь "Фоллауте". Особенно просчет повреждений у людей. У нас же нет тупой одной-единственной полоски хитпойнтов, у нас-то все сложнее. И если бы наш мир был чьей-то игрой, то пока такой движок сооружали, в нем наверняка тучи багов поселились бы. Какие-нибудь области задания параметров, про которые все под конец работы уже забыли. И если у какого-нибудь бота какой-то параметр при установке вылез в непредусмотренную область, тогда может и глюк возникнуть. Что-нибудь вроде нечувствительности к пулевым ранениям или там колющим ранам. Как раз то, что приписывают вампирам.

- Ну да, - сказала Ирма. - К пулям нечувствительны, а солнечный свет убивает.

- Как раз это-то можно легко объяснить, - сказал Звездочет. - Скажем, для обсчета интенсивного воздействия сета на кожу бота вызывается подпрограмма, которая изменяет тот параметр, из-за левого значения которого бот превратился в бессмертного...

Он помолчал, потом нахмурился.

- Хотя нет, это все равно ничего не объясняет. Даже при таком раскладе вампиров не может быть.

- Это еще почему, сударь Звездочет? - Ян старательно вскинул правую бровь. У него это здорово получалось - вскидывать одну бровь.

- Потому что рано или поздно глюканутого бота все равно убьют. Либо в самолете разобьется так, что никакой глюк не спасет. Либо под солнечные лучи угодит. А если этот глюк от бота к боту как-то передается...

- Через кровь, - сказал Ян.

- ...то тогда бы они уже всю землю заполонили. Кто-то захотел, чтобы и его подружка жила вечно. А подружка любовника пожалела. А у любовника дети есть... Цепная реакция. Весь мир бы уже из одних вампиров был.

- Все-таки вы, простите, умный-умный, а дурак, - сказал Ян.

- Это еще почему?

- Потому что дважды два посчитать можете, а вот на дважды три уже ума не хватает.

- Да?

- Да. Вы когда-нибудь играли по сети?

Звездочет фыркнул.

- А что бы вы сделали, если бы какой-то монстр, которому на роду написано дохнуть от двух стрел, вдруг не подох даже после пятой? А потом и вовсе уделал вашу прокачанную аватару? Лишив всего добра? Поломав все ваши планы?

- Потер бы этот рассадник багов вместе со ссылкой в "Избранном", и всех делов.

- А если вы за этот рассадник заплатили на месяц вперед?

- Подумаешь, десяток... Здоровые нервы больше стоят.

- А если не десяток? - не отставал Ян. - А пара тысяч?

- Таких игр не быва... За игрушку вроде нашего мира, что ли? - сообразил Звездочет.

- Так что бы вы сделали, если бы это была не двадцатка, а парочка тысяч?

- Тогда бы тамошним админам отписал. Чтобы пофиксили все, что полагается, а мне мою аватару вернули, какой была. Вместе со всем добром. А может быть, и с компенсацией за моральный ущерб.

- То есть админы бы постарались все пофиксить?

- Ну, наверно. Пришлось бы. За две тысячи и засудить можно.

- А что стало бы с тем глюканутым монстром, который забил вашу прокачанную аватару?

Звездочет хмыкнул, поджал губы, опять смущенно хмыкнул.

- Ну... В принципе, да... Если так...

- Вот и я про то же, - сказал Ян. - Неужели Вы, сударь Звездочет, ни разу не задумывались, отчего даже в самых попсовых голливудских поделках вампирские кланы враждуют?

- Только не говори мне, что это они так контролируют свою численность, чтобы не пришел админ-лесник и не разогнал из всех. В смысле, пофиксил.

- Я этого и не говорил. Зачем же это говорить мне, когда до этого может додуматься любой школяр-астрофизик, даже не отличающийся умом и сообразительностью? По крайней мере, с маленькой помощью друзей...

- Да иди ты, Ян, со своими подколками!

Звездочет подчеркнуто сосредоточился на управлении.

- А вот я все же не понимаю, - сказала Ирма. - Если кое-кто такой умный и весь из себя такой упыристый, почему вместо охоты на орков мы едем на

попсню про вампиров? Звездочет, долго еще до Балашихи? Где там маршрутки останавливаются? Высади меня там.

- Орки могут оказаться и опасными, - пожал плечами Ян. - Мы-то не игрушечные вампиры, а всамделишные упыри. Выберемся, что бы ни случилось. А вот вы, сударыня? Если вдруг попадете оркам в руки, совсем беззащитная? Они же вас изнасилуют, а потом убьют. Или сначала убьют, а потом изнасилуют. Или...

- Не надо дешевых отговорок. За меня не беспокойтесь, мальчики.

- Ребята, я вам еще раз говорю, что это уже не шутки, - сказал Звездочет. - Может быть, Филина из-за вас отделали. Если те орки, которых вы гоняли, спутали его с вами, и...

- У вас на факультете все такие? Особенно одаренные? - уточнил Ян, прищурившись. - Те орки, которых мы задирали, здесь. А где Филин тусовался? Это почти на другом конце Москвы. Как наши орки могли туда попасть? Может, его какие-нибудь охотники на вампиров за упыря приняли, пока он по кладбищу гулял. И распяли в каком-нибудь склепике старинном. Или не распяли, а просто голову отпилили.

Ян обернулся назад, посмотрел на Ирму. Стрельнул глазами по ее коленкам, снова поднял глаза. Или смотрел он не на Ирму, а на дорогу за задним стеклом?..

- Перестань, Ян, - сказал Звездочет. - Не смешно. Такие психи, чтобы в вампиров верили и на них охотились, только в фильмах бывают.

- А кто говорит, что они верят? Может быть, они только играли в охотников на вампиров?

- Ян...

- Не все же такие скучные и попсовые, как вы, сударь Звездочет. Есть люди, предпочитающие детские игры. Вроде просиживания за компьютером, прослушиванием музыки и игры в готику. А кто-то любит игры на свежем воздухе. Охоту, например. Но не на рыбок-белочек, конечно, это скучно и прошлый век. Куда интереснее охотиться на действительно опасного зверя. На царя зверей. Самая интересная охота - это охота на человека.

- Самая интересная охота - это охота на упыря, - сказала Ирма. - Он опаснее.

Звездочет кинул взгляд в зеркало заднего вида, но Ирма не издевалась над Яном. Она была совершенно серьезна. Если она над кем и издевалась... Звездочет разочарованно цокнул и помотал головой.

- Как хотите. Но я вас предупредил. И я с вами никуда не пойду.

- Мы бы тебя и не взяли, - сказал Ян.

- Хотя вы все равно нигде не найдете орков сейчас... Рано для них еще...

- Орки нам и не нужны. Сегодня мы будем охотиться на огров, - сказал Ян.

- Да хоть на гремлинов. Как ты их найдешь?

- По запаху, - сказал Ян и зевнул, медленно и со вкусом.

Звездочет вздрогнул. Из-под верхней губы у Яна торчали два длинных клыка, хотя я тоже не заметил, чтобы Ян вставлял пластиковую обманку.

***

- Разве я был не прав, сударь Звездочет? Мы их долго искали?

Звездочет промолчал.

Он остановил машину через дорогу от школы - трехэтажного квадрата с приличным внутренним двором. В ближайшем к нам корпусе не было первого этажа, вместо него были колонны, чтобы можно было войти в этот внутренний двор.

Сквозь колонны виднелся двор с клумбами, за ним широкий подъезд, кусок второго этажа. Там, над подъездом и вправо, в окнах горел свет, хотя вся остальная школа была совершенно темной.

Эти четыре окна были открыты настежь, за ними был узкий тренажерный зал, набитый парнями. Кто-то махал гантелями, кто-то приседал, взяв штангу на плечи. Прямо на подоконнике стояла огромная магнитола, врубленная на полную мощность. Электронные барабаны долбили под пятьсот ударов в минуту и долбили нехило. По этой долбежке мы их и нашли.

- Ирма, - снова сказал Звездочет. - Я тебе последний раз говорю: не связывайся ты с ними, потом...

- Еще я попросил бы вас, сударь Звездочет, отвести машину вон за тот дом, чтобы она не маячила перед школой, - сказал Ян. - Оставайтесь в машине и ни в коем случае не ходите за нами.

Он открыл дверцу, и долбежка ворвалась в машину, быстрое и тупое ду-ду-ду-ду-ду ударило по ушам - и еще сильнее по нервам. Музыка для мяса... В паре ближайших кварталов от этой долбежки даже в квартирах не спрятаться, похоже.

Внутренний двор школы мы прошли по стеночке слева, чтобы не попасть под свет из окон качалки. И сразу нырнули под узкий козырек подъезда.

- Закрыто, - сказала Ирма.

Она дернула дверь еще раз, потом сложила ладони вокруг лица и прижалась к стеклу. Сквозь стеклянный верх двери виднелся столик, прямо перед входом. На нем стояла включенная лампа. Но за столом никого не было. Охранник сидел где-нибудь в кабинете директора, поближе к телевизору. Или в качалку пошел размяться.

- Никого, - сказала Ирма.

- Позвольте...

Ян отстранил ее от двери, присел перед замком, прищурился. Покопался в кармане плаща, достал что-то, поскреб в замке. Отступил в сторону и распахнул дверь:

- Прошу.

Ирма шагнула к двери, но остановилась. Оглянулась на нас.

- Неужели вы боитесь? - улыбнулся Ян.

Ирма прищурилась, потом осторожно шагнула внутрь.

Широкий холл тянулся вправо и влево. Впереди был длинный ряд раздевалок, каждую закрывала фигурная решетка с дверью. Яркий круг от лампы на столе только мешал глазам привыкнуть к полумраку, и холл казался еще темнее, чем был на самом деле.

- Бесстрашные герои входят в пещеру злобных огров, в самое логово, - прокомментировала Ирма.

Но особой шутливости в ее голосе не было. Едва войдя, она остановилась.

- Не нужно этих высоких слов, сударыня, - сказал Ян. - Я бы назвал это проще: мясная лавка. Для вампиров самообслуживание.

Он повернул вправо и уверенно пошел в конец холла. Там начинался поперечный коридор, за ним угадывалась лестница.

Я взял Ирму за руку и пошел за Яном. Сверху - частое-частое ду-ду-ду-ду-ду - гремела магнитола, сквозь нее пробивался только длинный и пронзительный звон стальных блинов, когда их надевали на грифы или складывали обратно в стопки.

Холл кончился, мы вошли в поперечный коридор, и Ирма тут же уставилась в его дальний конец и дернула меня за руку:

- Стой! Там...

- Это просто отсветы из окна, - сказал я. - Машина проехала, наверно. Пошли.

Ирма все смотрела туда, мне пришлось почти втащить ее на лестницу. Едва поднявшись на второй этаж, она встала.

- Подожди, хоть объясните мне, что вы собрались делать...

- Так неинтересно, - сказал я. - Пошли, Ян ждать не будет. Все интересное пропустишь.

На втором этаже перед входом в зал была небольшая комнатка-предбанник. Окон здесь не было - и света тоже. Виднелась только мутная щель - приоткрытая дверь в зал, где тоже было темно, но не настолько. Ян уже прошел туда.

Долбежка, отделенная от нас теперь лишь одной стеной, стала еще громче.

- Пошли, пошли, - потянул я Ирму за собой и шагнул в темноту.

Мы сделали всего пару шагов, и Ирма дернулась так, что ее рука почти вырвалась из моей.

- Черт! Здесь...

- Это стол для пинг-понга, - сказал я. - Не ломай инвентарь.

Мы прошли комнату по стеночке и вышли в большой зал.

Сквозь внешнюю стену зала, по которой в два ряда шли окна, с улицы падал свет - всего в каких-то двадцати метрах от школы стоял уличный фонарь, обливая рыжим светом два гаража-"ракушки", приткнувшиеся под столбом. Они стояли не впритык, между ними была припаркована еще одна машина. Почти целиком в тени, но мне показалось, что похожие резкие обводы я видел совсем недавно. Под свет фонаря попадал только край бампера с од-

ной фарой - машина была коричневого цвета. Или это только так кажется из-за рыжего света фонаря?..

Ян был уже в конце зала - там была дверь в тот зал, который мы и видели из окна. Одна половинка двойной двери была открыта.

Ян подождал в дверях, пока мы подошли. Из-за его спины виднелся кусок тренажерного зала: маленькая деревянная скамеечка перед входом, над ней навешали кучу одежды и полотенец. Вокруг обувь, на самой скамеечке несколько бутылок с водой и молочными коктейлями. На подоконнике грохотала магнитола - здоровенная, как музыкальный центр, к которому по бокам приделали две колонки, а сверху прилепили еще длинную, во всю длину магнитолы, пластмассовую ручку.

Левее виднелась скамья, на которой лежал невысокий, но широкий в кости парень. Оскалившись от натуги, он жал от груди штангу. Страховали двое высоких близнецов, в одинаковых полосатых майках, шортах по колено и стрижками под Барта Симпсона. Встав по бокам от скамьи, они придерживали гриф за концы. Судя по блинам, на штанге было килограмм под сто сорок.

Музыка грохотала так, что в ушах было больно. Но по губам качка, красного, как зарумянившийся колобок, можно было читать: "Давай-давай-давай... Уф... Еще разок..."

Штанга опустилась, очень медленно пошла вверх. На этот раз близнецы не только страховали, но и помогали вытягивать штангу.

"И еще один..."

Штанга опустилась, колобок оскалился, из последних сил делая финальный повтор - и в это время Ян шагнул внутрь и вырвал из розетки провод магнитолы.

Звук вырубился, но ощущение было такое, словно не тишина опустилась, а по барабанным перепонкам ударил хлопок петарды.

Все в зале обернулись. Даже два брата-близнеца. Штанга, которую они помогали вытягивать, медленно пошла вниз, пока не легла на грудь колобка.

- Господа, - сказал Ян. - Вам не приходило в голову, что ваша музыка, если это можно назвать музыкой, может мешать окружающим?

- Включи обратно и вали отсюда, придурок, - сказал кто-то из глубины узкого зала.

- Сейчас кто-то огребет, и я даже знаю, кто...

Колобок под штангой кидал яростные взгляды на близнецов, скалился, но не мог выдавить ни звука из груди, сдавленной штангой.

- Значит, не приходило, - грустно сказал Ян.

Он лениво протянул руку, поднял ручку магнитолы - так, чтобы за нее можно было взяться, медленно перевел руку на середину ручки - и резко крутанулся. Полы кожаного плаща взметнулись. Магнитола очертила полукруг и грохнулась о стену.

В руке у Яна осталась только длинная ручка. Середина магнитолы раскололась на несколько частей и упала на скамейку, рядом грохнулась отлетевшая колонка. Вторая колонка превратилась в три отдельных динамика и пластиковые обломки.

- Убью, сука! - сообщил ближайший близнец и бросился на Яна.

Ян схватил деревянную скамеечку за край и врезал ей как битой. Доска шлепнула близнеца по накаченному прессу с глухим звуком - словно захлопнули толстый том энциклопедии. Парень согнулся пополам. Второй близнец рубанул справа, целясь Яну в голову. Ян пригнулся, ручища взметнула ворох одежды на вешалке. А снизу, в подбородок близнецу, прилетел кулак Яна.

Он клацнул зубами, отлетел на шаг назад, покачнулся... Но из глубины зала на Яна уже неслась толпа - и не из самых чахлых парней.

Ян вскочил на подоконник и выпрыгнул в окно - не прямо, а куда-то вбок, где был козырек подъезда. Присел на корточки, схватился за стальной козырек подъезда и, опустившись на руках вниз, спрыгнул во двор.

За ним через окно на козырек выпрыгнули близнецы.

- За дверью еще кто-то!

Человека три рванулись от окна к нам.

Миг я подождал, а потом, когда первый из них оказался перед порогом, с силой захлопнул дверь. Хрустнуло, кто-то взвыл.

Я схватил Ирму за руку и побежал назад через зал к выходу на лестницу. Тянуть ее не пришлось.

Дверь за нами распахнулась и стукнулась о стену - ее не просто открыли, по ней явно врезали ногой. Кто-то решил, что мы еще за дверью.

- Эй, снаружи! Заприте дверь, чтобы они не выбежали!

Мы с Ирмой уже промчались через темный предбанник, через коридор. Оступаясь в темноте и чуть не падая, сбежали по лестнице. За нами топало в несколько пар ног.

Снова через поперечный коридор, вот и холл...

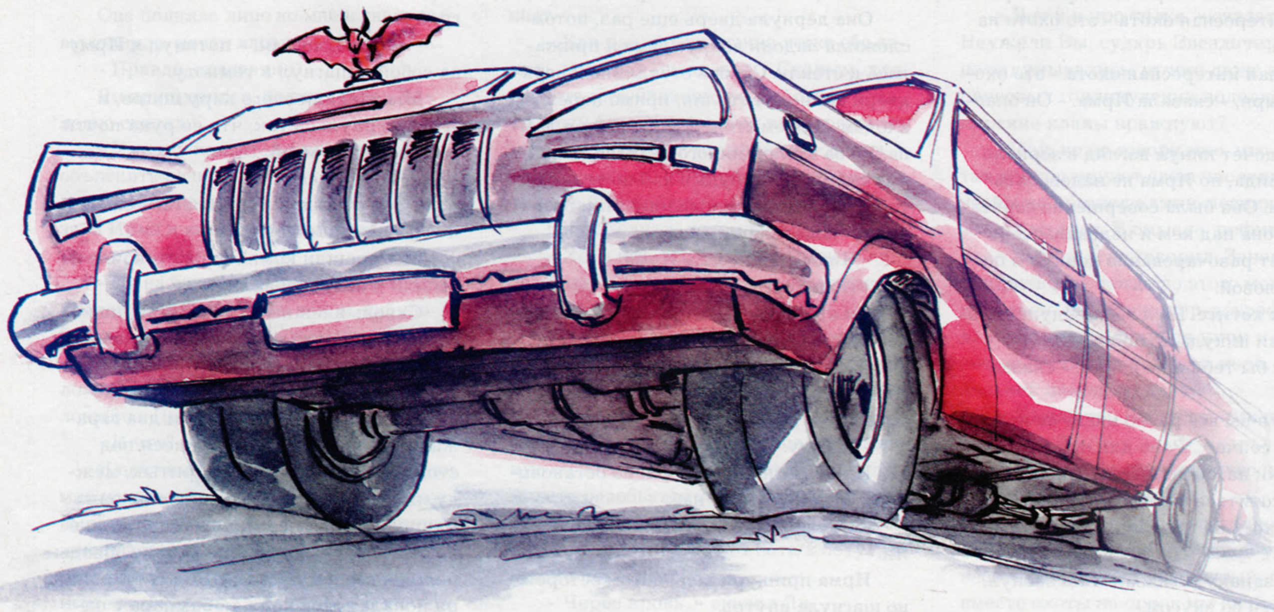
В дальнем конце холла из противоположной стороны школы показался темный силуэт. Охранник? Он тоже увидел нас - и побежал навстречу. Но среагировал чуть позже, чем надо. До центра холла, где была дверь, мы добежали раньше.

Снаружи никого не было - Ян и оба близнеца уже куда-то умчались со школьного двора. Я вытолкнул Ирму. Чуть помедлил на пороге, ожидая нагонявших, и повторил свой фокус с дверью. Одним меньше, как никак.

Сбоку, из-за выступа подъезда, показался парень, сильно прихрамывая. Видно, решил сигануть со второго этажа без промежуточной остановки на козырьке подъезда. Только не учел, что внизу не мягкая земля, а асфальт.

- Стоять, суки! - он, прихрамывая, шагнул к нам.

Ирма с разворота пнула его по ноге и угодила в коленку. Я схватил Ирму за руку и потянул прочь от подъезда. Парня, схватившегося за лицо, уже отпихнули от двери. А с тех, кто его отпихнул, можно было смело рисовать огров-берсерков.



DTF.RU и факультет ВМиК Московского Государственного Университета им. Ломоносова

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21–22 МАРТА
2003 года
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков компьютерных ИГР

КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу http://www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (http://www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:

Яndex Найдется все. · Computer Gaming World Russian Edition · Страна Игр · Игромания · Навигатор игрового мира

...Отстали они через два квартала. Как были в шлепанцах, так за нами и рванули. В них не побегаешь. Ян такие мелочи замечательно просчитывает.

Ирма, изнывая от смеха, висла у меня на руке.

- Хватит ржать, - сказал я страшным шепотом. - Ржание и ночная тьма скроют подступающих огров...

- Прекрати, - выдавила Ирма и снова засмеялась-застонала. - Прекрати, я не могу больше... Как они за нами рванули... Вы всегда с Яном так развлекаетесь? Жаль, я раньше к вам не попала. Кстати, куда мы идем?

Мы делали широкий круг по району, возвращаясь обратно к школе - точнее, машине Звездочета, припаркованной через квартал от школы.

Слева шла полоса деревьев, за ней какие-то гаражи, слева - узкий палисадник, за ним обшарпанная пятиэтажка. Ветви деревьев нависали над дорогой, под ногами чавкала прелая листва, смешанная с грязью.

- Если мы не заблудились, то нам туда, - я махнул вперед. Метров через двадцать был перекресток, и слева от дороги, поперек улицы, стояла еще одна пятиэтажка. - Машина сразу за тем домом. Если он, конечно, еще не уехал.

- А Ян где?

- За Яна не беспокойся. Он сам о себе позаботится.

- Да уж... Позаботится. Если этот приколист до своих лет дожил и окружающие его еще не прибили, то теперь до старости доживет. Долго вы в этой компании? На месте Звездочета я бы уже давно прибила Яна. Он же его постоянно... Господи, как они бежали... - Ирма снова захихикала.

Мы вышли на перекресток. На дороге стало совсем темно - все фонари стояли то ли разбитые, то ли перегоревшие, а свет из окон дома сюда не падал.

Если бы я не оглянулся, то ни за что не заметил бы тень, отлипшую от торца девятиэтажки.

Тень махнула мне рукой и быстро зашагала за нами.

- Вот ведь приколист... - все хихикала Ирма.

- Стой! я остановился, крепко взяв Ирму за руку. Указал вперед: - Там кто-то есть, кажется... Тихо...

Ирма перестала смеяться. Она сглотнула и всмотрелась в кусты впереди - там была какая-то лавочки и столик, вокруг несколько толстых деревьев. За каждым стволом спокойно мог спрятаться человек.

Краем глаза я видел, как за ее спиной Ян нагнал нас, сдвинулся вправо - и крепко хлопнул Ирму по левому плечу.

Ирма взвизгнула, вырвалась из моей руки и с разворота врезала кулачком туда, назад-влево от себя - в пустоту. Ян обошел ее справа.

- Придурки! Я же... - Ирма короткими рывками втягивала воздух, как до смерти перепуганная мышь. Потом захихикала, опять засмеялась, с трудом втягивая воздух. - Нет, с вами... Ян, я тебя убью...

- Тогда у меня последнее желание перед казнью, - с самым серьезным видом сказал Ян.

Он шагнул к Ирме, обнял ее, но Ирма отстранилась.

- Подожди... У тебя, что, кровь?.. - Она провела по щеке Яна. Он и в самом деле чем-то испачкался. - И руки... Ты, что, упал? Или они тебя все-таки догнали?

- Он протянул к ней огромные руки. Она робко потянулась к нему и тут же отпрянула, - с театральным трагизмом продекламировал Ян. - На пальцах у него... Но это была не кровь - просто сок земляники.

- Да ладно... Не пугай, - Ирма неуверенно улыбнулась. - Не мог же ты... Не мог же ты в самом деле их, этих здоровых близнецов...

- Отчего же не мог? - Ян вскинул правую бровь. - Неужели вы думали, что мы просто ради понтов ходим по качалкам? Отнюдь. Там очень хорошее мясо. Сочное, теплое, подогретое упражнениями, в крови много гемоглобина. И жизненной энергии. Это вам не какую-то чахлую нимфетку в подворотне грызть...

- Фу, перестань! И вытащи эту гадость, иначе никакого исполнения желаний.

- Запросто.

Ян послушно вытащил изо рта пластиковые вампирские клыки, склонился к Ирме и поцеловал. Ирма напряглась, потом расслабилась, ее рука соскользнула с плеча Яна ему на спину... Правой рукой Ирма потянулась назад, пытаясь ухватить меня за куртку. И тут же вздрогнула и вырвалась.

- Тьфу! Да хватит же, Ян! она обернулась ко мне. - Вик, ну скажи ему... Пусть перестанет вставлять в рот эту пластиковую гадость. И когда только он успел ее обратно вставить? - Ирма повернулась к Яну. - Иначе кто-то окажется третьим лишним. Да.

Ян театрально изобразил обиду, взялся двумя пальцами за длинный клык, торчащий из-под верхней губы, и картинно подергал его.

- Не могу. Это не пластиковые, это настоящие.

- Все, Ян, допрыгался. Когда научишься втягивать свои настоящие клыки в пазухи за зубами, или куда они там у вампиров втягиваются, когда они не голодны, тогда и продолжим.

Ирма взяла меня под руку и пошла вперед. За домом, слева от дороги, должна была стоять "Нива" Звездочета.

В машине Звездочета не было.

- Придется согреваться, как можем, - сообщил Ян Ирме.

- Да... Никуда не денешься, - согласилась Ирма. - Только сначала мне нужно...

- Попудрить носик? - подсказал Ян.

- Точно, пан нетопырь. Вы чрезвычайно догадливы.

Ирма огляделась и пошла к магазинчику, пристроенному к пятиэтажке. Ян проводил ее взглядом до двери.

- Интересно, а где Звездочет? Неужели пошел за нами?.. Если он напоролся на этих орков...

- Очень может быть, - сказал я и кивнул в сторону перекрестка.

Там появился Звездочет, и шел он совершенно никакой. Удавленников с веревки снимают краше.

Но, по крайней мере, шел. Значит, жить будет. Звездочет заметил нас, замахал руками и побежал.

- Слава богу, что с вами все в порядке!

Он согнулся и оперся двумя руками о машину, с сопением переводя дыхание. Потом еще раз оглядел нас и вновь напрягся:

- А где Ирма?

- Ирма в магазин пошла. А с вами что случилось, сударь Звездочет? - спросил Ян. - Я же просил вас сидеть в машине и не ходить за нами.

- Хватит, Ян! Перестань! Дюк звонил. Нашли Филина. Точнее, то, что от него осталось...

- На крутых скинхедов напоролся? - невозмутимо спросил Ян.

- Похоже на то... Последний раз его видели, как он с какой-то девчонкой пошел на кладбище гулять.

- С девушкой? - переспросил Ян.

- Да. Вроде, блондинка какая-то очень красивая. И все. Больше его не видели. Теперь вот нашли. В каком-то склепе маленьком, все в кровище...

- Что, два трупа?

- Какие два трупа?

- Та девушка, с которой он был? Ее тоже покромсали? - терпеливо уточнил Ян.

- Дюк сказал, только про Филина.

- Тогда какие же это скинхеды?

- Да отвяжись ты от меня, Ян! Не знаю я, какие это скины! Но если ты со своими фокусами не завяжешь, то и сам так кончишь! Или нас из-за тебя порежут! Отстань от меня!

Ян воздел очи горе:

- Если бы это были скины, то было бы два трупа, это и дураку ясно. А этому вот не ясно...

Но Звездочет этого не заметил. Подрагивающими руками он шарил по карманам, ища ключи с брелком сигнализации.

- С какой-то блондиночкой, значит... - сказал я, разглядывая Яна.

Даже в неоновом свете от вывески было заметно, что охота на огров пошла ему на пользу. Щеки налились румянцем, в вечно меланхоличных глазах появился живой огонек.

- А я тебе сразу сказал, - кивнул Ян.

- Все равно, нужно сначала проверить, - сказал я.

Из магазина вышла Ирма. Прижав к груди, она несла три жестянки.

- Хочет ли кто-нибудь из хладнокровных горячительного? - весело начала она. Взглянула на совершенно никакого Звездочета, на нас с Яном и нахмурилась: - Чего это вы такие задумчивые, мальчики?

(Окончание в следующем номере)

Почта

Итак, друзья, пришло время снова заглянуть в почтовые ящики (обычный и электронный) и посмотреть, какие сюрпризы ожидают нас в этом месяце. А сюрпризов, надо сказать, предостаточно - зимняя сессия сдана, можно расслабиться до лета и посвятить все свое время блаженному погружению в мир компьютерных игр. Тем более что набор релизов вполне к этому располагает, а период студенческих каникул лучше всего проводить, не вылезая из-за компа.

Сегодня я собираюсь вас порадовать: несмотря на то, что писем было не так много (сказывается долгий период посленовогодней реабилитации), такой полной и интересной подборки я давно уже не встречала. Сегодня есть все: и конструктивная критика, и интересная дискуссия, и немножко курьезов. Итак, садитесь поудобнее и приготовьтесь получать удовольствие.

Начнем с пикантного: критика.

Старые песни о главном...

<...> Вышли Герои 4... Круто - статьи, горы Полезной информации. Я просто радовался - не нарадовался! Но после "Пути варвара" все кончилось. Обещали продолжение, но нету... Ни на диске, ни в журнале. Тоже и с Цивилизацией: была куча информации, но потом все кончилось. И это не потому, что печатать нечего! В 4-х Героях есть еще КУЧА фич, о которых не рассказали... Жаль. Это та информация, ради которой взахлеб читаешь журнал. И с Варкрафтом... Тоже поток иссяк. Где написано, что в 25 первых игроков на баттле.нете есть куча русских? Где ссылки, где стратегии, где реплеи?! Где наконец карты с конкурса на дисках? Это было бы круто: карты, я уверен, есть интересные - я бы сыграл. Да и написано было, что поместят на диск. Просто я удивился, когда собрался сесть и поиграть в них... "АП!", а на диске их нема. В принципе, моя критика кончилась. Все остальное очень даже хорошо. Просто не надо бросаться на цифры (количество) и новизну. Новая стратегическая статья по Героям гораздо круче обзора Zoo Tycoon или Airlines 2. Не забывайте Игры, господа, они все еще актуальны. А, имхо, только они и актуальны.

Garbage ExCookier of Navigator Dragons Clan

Не могу спорить, всегда есть куда улучшать содержимое компакт-диска (а теперь - и DVD). Ну что ж, именно поэтому в прошлом номере был опубликован призыв Главного Редактора: пишите, что бы вам хотелось увидеть. Нужны демки - будут демки. Хотите карты с конкурса - обработаем и выложим. Только не надо забывать, что не вся информация у нас "свободна". Некоторые вещи принадлежат авторам, разработчикам и прочим "криэйтерам", и для того, чтобы выложить ее на диск, требуется масса дополнительных разрешений.

Насчет "лучших карт для Warcraft III" - искренне советую более внимательно посмотреть содержимое CD/DVD первого номера за этот год. Уверена, вы удивитесь еще раз.

Уже не в первый раз нас упрекают в том, что хитовые игры заслуживают более пристального внимания со стороны журналистов. Однако столь же сильны голоса тех читателей, который укоряют нас: мол, только о старых хитах и пишете, хотя про них все давно известно. Давайте разбираться. Разумеется, когда давно ожидаемая игра выходит, писать о ней нужно много и часто. Но проходит время, и ситуация меняется. Некоторые уже наигрались в фаворита, некоторым он вообще не понравился. Осталось какое-то количество игроков, которые "подсели" и по-прежнему интересуются любимой игрой. Да, не вопрос - информации масса. Но все основное, что вы хотели знать, - вы уже знаете. И если мы будет продолжать публикации, то получим вполне закономерное недовольство и поклонников игры (что вы пишете о том, что давно всем известно!) и ее противников (задолбало читать об одном и том же, хотим больше инфы по новым играм). Так что здесь у меня предложение следующее - положитесь на нас. Если появится что-то, заслуживающее внимания, мы непременно об этом сообщим.

Подстрешный, не прячьтесь!

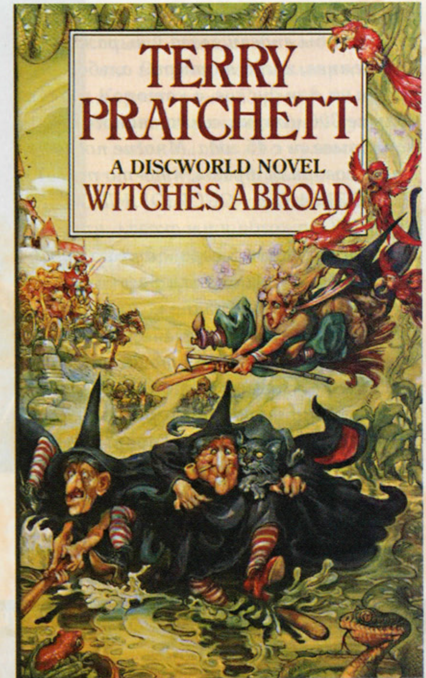
Я вам покажу "два пальца вверх!" - Расстрелять! Йо-йо! Подстрешный - не "тетушка", а матушка Ветровоск. Уйдите, не раздражайте своим видом фанатов! Да, я знаю, что вы читали (10`2001: Arcanum), но как вы читали и что именно читали, лучше не говорите. А Хогвартс закрыть как бордельное учреждение...

Тимур Werer Ша


ACTION • ARCADE
REVIEW
Harry Potter and the Chambers of Secret
Комната, где деньги лежат
Рейтинг 4.3

P.S. В этом письме 22 восклицательных знака
Garbage ExCookie

Всегда приятно поговорить с ценителем творчества Терри Пратчетта. Да, действительно, "матушка" Ветровоск. По крайней мере, в переводе "Эксмо-пресс"



и "Азбуки". А вот в переводе издательства "АСТ" и вовсе Бабаня Громс-Хмурри. Как ни странно, ответ кроется в ваших же словах. А именно в "что вы читали" - правильное английское издание Corgi (а не убогое американское A Roc Book). "Где читали?" В основном, в метро. Поэтому для меня она, прежде всего, Granny Weatherwax, что, конечно, тоже не "тетушка", но и не "матушка", а очень даже "бабушка". Если вы взяли на себя труд ознакомиться с Witches Abroad (в русском переводе - "Ведьмы за границей"), то знаете, что у Эсмеральды была сестра Лили, так что теоретически она вполне может быть и тетушкой. Думаю, этого вполне хватит уверить вас, что "матчасть" я знаю более чем и с творчеством Пратчетта знаком очень давно.

Так и хочется добавить: "Када тебя еще на свете не было".

Константин Подстрешный

Из Германии с любовью

Здравствуйте Игорь Бойко и вся любимая редакция НАВИ! Вам пишет ваш ярый фанат из далекой Германии. Уже долгое время не видел Ваш журнал (год, а все остальные выпуски взял с собой), соскучился, но есть интернет, и вот я решил написать небольшое письмо. За год я уже многого насмотрелся, и как истинный геймер по приезду по-

бежал в магазин затариться новыми гамесами. Но... как говорится, это был большой облом. Я не в состоянии выкладывать по 50 евро за диск, а дешевле только старье, которое я сам не знаю куда девать. Разных митинских радиорынков тут нет, так что диск достать за нормальные, привычные русскому человеку деньги нереально((. А если честно, если бы и были - не платил бы! Тут у немцев выбор нулевой, любая палатка в переходе в Москве имеет больше выбор, чем компьютерный магазин здесь. Плюс и игры то ненормальные тут, в основном детские и немецкого производства. Но выход в общем есть... Когда был летом в Москве, купил около 200 дисков))). Половину друзьям (вы бы видели глаза и выражения лиц немцев, когда я открыл альбом с листами для дисков, в котором у меня больше 300 штук... имхо, такого они не испытывали с 45 года. Многие после этого говорили фразы, что-то типа, Я ПЕРЕЕЗЖАЮ В РОССИЮ! Я ЛЮБЛЮ РОССИЮ! а когда я им сказал, что один диск стоит 3 евро... думаю, они будут это своим внукам рассказывать)))) То есть, в плане компьютерного развития среди населения (немцы полные чайники, мало кто даже про линух слышал... а поставить для них 2 операционки на одном компе - нереально) Россия ушла дальше Европы, и это радует. Кстати, железки я тоже для компа купил в России, там дешевле и выбор больше намного. Короче. Прямо гордость за страну пробирает! Эх, если бы за все в стране пробирала такая гордость... А теперь немного личного, чего бы хотелось узнать. Есть ли возможность получать Ваш журнал в Германии? И если есть, то как... У них нет ни одного издания, которое могло бы сравниться. Берут числом, тут этого куча, да и то, приставочного.

На этом все. Рад, что наконец то написал Вам, надеюсь, письмо дойдет и не умрет в кодировках.

Морж Судьбы

С одной стороны, печально, что единственное, чем может быть привлекательна Россия для иностранца, - это пиратская продукция. А с другой - приятно, что, несмотря на то, что в освоении компьютера нам приходится пробираться "через тернии к звездам", эти сложности закаляют наш характер настолько, что даже установка двух операционок на одной машине уже не кажется нам чем-то сверхъестественным.

Теперь по существу. Пересылать журнал можно в любую точку мира, но вот стоить это будет весьма недешево. Например, в ту же Германию - около 400 рублей, и это без стоимости журнала. Таким образом, каждый номер будет влетать в копеечку - около 20 евро.

Новогодний апгрейд

Началось все с покупки нового номера "Нави". Придя домой и распаковав его я вначале был немного растерян, почему в наличие присутствует только 1 диск, но вычитав на диске надпись "DVD" мыс-



ли встали на место а в голове возникли мысли "ВАУ". Оставалась только одна проблема как же вычитать информацию с диска, т.к. DVD-Rom у меня отсутствовал. Пораскинув мыслями я пришел к выводу, что пора закупить себе это устройство. С этого момента начались мои траты и страдания :)).

После покупки DVD-Rom'а и установки его в корпус произошло следующее... Включаю я компьютер, начинается загрузка и спустя 3 секунды выстрел в системном блоке, а именно в блоке питания - он не выдержал и один из конденсаторов издал предсмертный вопль, после чего комп начал перезагружаться заново. Надо было быстро предпринимать меры и выдергивать шнур питания, но было поздно. Блок питания продолжал работать и не желая умирать один потащил за собой материнку, видео карту и еще видимо что-то, еще пару секунд машина померла. Я был в шоке - за какие-то 5 секунд мой компьютер превратился в груду бесполезного железа :((. И все это под Новый Год. Но как же можно спокойно смотреть на новенький журнал с манящим DVD диском. Пришлось делать деньги из воздуха. Набрав более менее приличную сумму я отправился за новым компом. В итоге я сижу за компом нового поколения, на порядок лучше старого, конечно не с GeForce 4 и не с процом 3ГГц, но все-таки. И я доволен и счастлив. Вот так новый "Нави" помог мне сделать АпГрейд и еще больше получать удовольствия от игр.

Лексин Роман aka Zeliboban

Вот так, не было бы счастья, да несчастье помогло. Остается только порадоваться за нашего постоянного читателя и участника дискуссий. И пожелать ему, а также всем вам, дорогие мои, оптимистично встречать все горести и невзгоды.

Мне было бы весьма интересно узнать, как много читателей перешло на DVD-формат вместо компактов и скольким из вас пришлось в связи с этим изыскивать новые возможности для своих компьютеров.

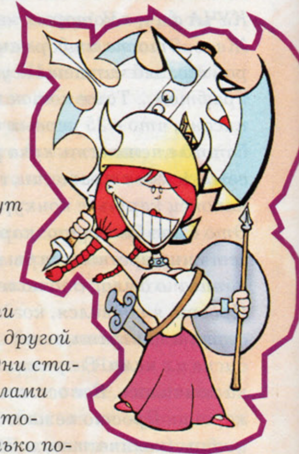
Манчкинизм: за и против
Тема номера

Деликатес сегодняшнего номера. Мы продолжаем рассуждать о всех достоинствах, недостатках и особенностях такого явления, как манчкинизм в компьютерных играх. Думаю, что никого не удивлю, если отмечу, что тема эта вызвала живейший интерес и породила массу интересных писем. Итак, слово в защиту.

На написание этого письма меня подтолкнул призыв "провести широкомасштабную игровую кампанию: Скажи "нет" манчкинизму". Я, как порядочный манчкин, не могу остаться равнодушным и к кампании присоединяюсь, вот только на другой стороне. Попробуем разобраться, а так ли уж плох манчкинизм, как его размалевали. Возможно все дело в каких-то глупых стереотипах, а манчкинизм не так уж и плох на самом деле?



Манчкинов можно сравнить с профессиональными спортсменами. Например, посмотрим на футбол, и в мелких дворах и на больших стадионах собираются игроки и пытаются закатить мяч в ворота соперника. Они все играют, но одни играют абы как, а другие играют с твердым намерением победить, постоянно развивают свои навыки, зарабатывают славу, деньги, кумиров. А ведь эти профессиональные игроки такие же манчкины, только от спорта. И разве кто-то кривит нос и говорит "Фиии, профессионал"? Так почему же против манчкинов ролевых игр действует такое предубеждение? Они такие же игроки, так же могут отыгрывать роль, как и все остальные, но они уже перешли на качественно другой уровень игры. Они стали профессионалами своего дела, у которых можно только поучиться правильной игре, вместо того чтобы обвинять в чем-то.



Многие утверждают, что манчкины не могут быть ролевиками, на самом деле это, конечно же, не так и манчкин будет замечательным ролевиком, но только если ему это будет выгодно. Зачем заниматься отыгрышем роли, если этого никто не оценит, зачем выступать перед зеркалом и устраивать спектакль одного актера для самого себя? Гораздо лучше потратить время на прокачку персонажа. Мне часто приходится наблюдать подобное в игре Neverwinter Nights, где я возглавляю гильдию Третья Сила. Очень много времени у игроков уходит на истребле-

ние бесчисленных монстров, но если же проводится квест, то отыгрыш роли выходит на первый план, именно на нее обращают внимание другие игроки, а довольные ДМы вознаграждают ее экспой. В квесте начинает проявляться ролевой манчкинизм, стремление отыграть роль лучше всех. Поэтому все истинные ролевики манчкины. Только манчкин может быть знаменит и прославлен, только манчкин обладать уникальными предметами в игре, только манчкин может подняться до высот ибо манчкинизм это ни что иное, как стремление к совершенству. Манчкином движет стремлению к идеалу, самосовершенствованию. Вы нигде не найдете глупого манчкина, ибо совсем не просто стать настоящим манчкином, мало одного стремления. Нужно прочитать и изучить множество книг, чтобы знать, как правильно направить своего персонажа к вершине мастерства, весьма полезно чтение философских и исторических книг, ибо оно поможет правильному поведению манчкина при необходимости отыгрыша роли, нужно постоянно стремиться к увеличению своего багажа знаний.

Так почему же многие пытаются говорить, что манчкины это зло? Вероятно, имеет место быть синдром подобный инквизиторской процедуре сжигания на кострах умнейших людей, которые были виноваты лишь в том, что стремились к изучению мира, а не принятию на веру догм церкви. Так же и манчкины становятся объектом преследования толпы, которая не всегда способна понять этих умнейших людей, не способна подняться до их высоты. Ведь всегда проще обвинить кого-то в манчкинизме, вместо того чтобы признать собственную слабость и несостоятельность. Не так ли?

Манчкины выступают движущей силой мира, они его надежда и опора, за ними будущее. И пусть молчат неразумные, мы же воздадим хвалу этим сверхлюдям. Да здравствуют манчкины! Будь славен манчкинизм!

P.S. Где вы видели рыцаря, который выкидывает могучий меч только потому, что ему не нравится история этого меча или прочая атрибутика? Рыцарь идет на войну, чтобы убивать и не быть убитым, а значит и меч нужно брать самый лучший, а не тот, что "был выкован эльфами 500 лет назад с применением магии".

Santillo aka Сантилло Манчкилло



История Warcraft III подробно рассказывает о том, как некто Артас не выкинул из-за такой ерунды меч и что из этого вышло.

Адвокат высказался, что скажут присяжные? От себя замечу, что, помимо термина "манчкин", есть еще одно очень точное определение: power player. И мне кажется, что г-н Сантилло в своем письме рассказал как раз об этом явлении. Если игрок играет на результат, на выигрыш, он не обязательно манчкин. И корни манчкинизма растут отнюдь не из желания выиграть.

У нас есть следующее письмо на эту же тему. В нем предпринята блестящая попытка смоделировать игру, где манчкинить станет не выгодно.

Хочу поделиться мнением относительно письма "Манчкины в волшебных мирах", и темой, которая в нем поднята. Вопрос, поставленный Кортиковым Сергеем, не очень точно характеризует суть проблемы. На это нужно посмотреть со стороны разработчиков, так как только они могут разрешить возникающие противоречия. Отыгрывать роли "нормальными персами" - это вообще не дело игроков. Игрок поставлен разработчиками в определенные рамки. И если он хочет пройти игру до конца, ему придется играть по тем правилам, какие заложены в игре.

Вопрос:

- Что вообще представляют из себя расы в играх и какую смысловую нагрузку они несут?

Между прочим...



Здоровую радость у ролевиков (вне зависимости от точки зрения на сбор экспы) вызывает порода кошек "Манчкин". Далее приводится выдержка из стандарта: "Основное отличие кошек этой породы - укороченные конечности, из-за которых кошки сильно напоминают такс. Несмотря на свою коротконогость, манчкины прекрасно сбалансированы. Существует короткошерстная и длинношерстная разновидность".

Заведи себе манчкина.

Ответ:

- Ничего и никакую.

По сути это всего лишь разнообразные скины, придуманные чтобы разукрасить наше пребывание в виртуальном пространстве. И дело тут за развитой / не развитой фантазией игрока, способного вообразить себя "настоящим" нордлингом, эльфом или гномом. Почему гномы физически сильны и искусны в ремеслах, почему эльфы обязательно колдуны, почему люди нечто среднее между этими двумя? Что мешает сделать наоборот? ...Ничего.

Было бы здорово играть в игру, где давались расовые бонусы за ношение "своей" одежды и штрафы за ношение "чужерасовой". Возможно, это должно выражаться не в хитпоинтах и броне, а в отношении к персонажу неписей и врагов. Допустим, если вы одеты не в "свою" одежду, противник, прежде чем напасть, поглумится над вами. У вас упадет сила воли (или типа того), и вас будет легче убить. После такого боя вы сразу снимите с себя "этот маскарадный костюм" и, полуголый, побежите в ближайшую лавку "за нашими, истинно эльфийскими сарафанами". Для такого решения необходимо ввести характеристики: настроение, чувство юмора, скука. Они не должны быть прокачиваемыми. И не должно быть постоянными. Они точно, должны меняться в течении суток. Проблема в том, что подобное нововведения требует кардинальной переработки фантазийных миров, их психологического, социального устройства. Необходимо проработать все связи и взаимоотношения между всеми персонажами, находящимися в игре. Детально прорабатывать характеры игровых персонажей, делать их более живыми. А их поведение более узнаваемым, чтобы после общения можно было сразу сказать: "вот этот холерик, а тот меланхолик". Все это неминуемо приведет к раздутию бюджета разработчиков и увеличению аппаратных требований игры. Никто из разработчиков на это не пойдет. Уверен, в Диабле3 нас ждет все та же сборная солянка из разных на внешний вид, но одинаковых по сути, колдуна и мясоруба. Хотя, если игроделание развивается? То его развитие может идти и в том направлении, о котором я писал выше. Надеюсь, что публичное обсуждение проблемы может ускорить этот процесс.

Михаил aka PLEX

Читатель - читателю:

Всем привет! Требуются бета-тестеры для карт Warcraft III!

ПисАть на revenant2003@mail.ru

Радуйтесь все мапмейкеры, скиннеры, моделлеры и модеры! Теперь у вас есть сайт, на котором вы можете общаться и выкладывать свои работы! Адрес - http://gamedesign.hut.ru/

БК - без комментариев

Злая ты Жанна! Сколько уже челвек попросило напечатать список сокращений всего, от игр до разных IMHO и ЕМНИП. Может никто в редакции просто не хочет браться за это? Ладно, я сам!

AFAIK - As Far As I Know (насколько мне известно);
aka - also known as (также известный как...);
ASAP - As Soon As Possible (быстро, как только возможно);
BOC - But Of Course (но, конечно);
BTW - By The Way (кстати, между прочим);
FYI - For Your Information/Interest (для вашей информации/интереса);
IMHO - In My Humble Opinion (по моему скромному мнению);
IMNSHO - In My Not So Humble Opinion (по моему не такому уж и скромному мнению);
IOW - In Other Words (другими словами);
KISS - Keep It Simple, Stupid (делай проще, глупышка);
LOL - Laugh Out Loud (смеюсь громче громкого);
NBFD - Not Big Fucking Deal (ни х@ра я не согласен);
PG - Pretty Good (очень неплохо);
QED - Quod Erat Demonstrandum (что и требовалось доказать);
ROTFL - Roll On The Floor Laughing (катаюсь по полу от смеха);
ROTFLMAO - Roll On The Floor Laughing My Ass Off (катаюсь по полу от смеха, живот надорвал);
RTFM - Read The Fucking Manual (прочти чертову инструкцию);
Subj - сабж, тема (ссылка на тему беседы);
ЕМНИП - Если Мне Не Изменяет Память.

Разумеется, на этом тема манчкинизма не будет закрыта. Пишите, высказывайте свое мнение. И, несмотря на то, что речь идет преимущественно о ролевых играх, я предлагаю присоединиться к обсуждению и представителей других игровых жанров. Манчкинизм - явление не жанровое, а социальное.

Как вы уже догадались, на этой патетической ноте я с вами прощаюсь. Сейчас напишу стандартную фразу "До новых встреч!" и пойду делать дела, попутно ожидая ваших новых писем. Внимание! Приготовились... До новых встреч!

Письма дегустировала
Жанна Давыдова
Janna@navigator.com
ICQ uin: 2244559
Арфаграфия писим четатилей сохронина

Содержание DVD, CD1, CD2

Демо-версии

Anno 1503 German Demo	Grom	I.G.I. 2 Covert Strike Single	Shadow of Memories
Cartel	Hardwood Solitaire III	NASCAR Racing 2003 Season	The Black Mirror
Delta Force: Black Hawk Down	Homeplanet	Ostrich Runner Demo	The Mystery of the Mummy
Enclave	Horse Racing Manager	Praetorians	Vietcong

Видео

EVE: The Second Genesis	Midnight Club II	SpellForce: The Order of Dawn	Unreal 2: the Avakening
Lock On: Modern Air Combat	Praetorians	Rome: Total War	

Патчи

American Conquest 1.01	New World Order 1.35
Hover Ace 1.01	Vietcong MP Demo 0.97
The I of the Dragon 1.01	"День Победы" (Hearts of Iron) 1.03
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield MP Demo 1.01	"Европа 1400 Гильдия" 1.03
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield MP Demo 1.2	Pacman 3D 1.01
Need for Speed: Hot Pursuit 2 2.42	"Шторм: Солдаты Неба" 1.07

Программы

Постоянный сервис

123 Write All Stored Passwords (WASP) V2.01

Просмотрщик парольных файлов .pwl. Рекомендуется для контроля за содержимым этих самых файлов, которые являются первоочередной мишенью всех хакеров.

Adobe Acrobat Reader 5.1

Просмотрщик файлов в формате .pdf. Имеено в этом формате чаще всего издаются всевозможные руководства и описания.

Ad-aware 5.83

Программа позволяет зачистить компьютер от spyware и adware программ. Последние чаще всего попадают на компьютер при инсталляции игр в качестве "довеска", после чего обретают определенную самостоятельность и начинают портить настроение юзеру, то и дело выдавая непрошенные экраны и пересылая ваши конфиденциальные данные.

Atomic Clock Sync 2.6

Программа осуществляет коррекцию времени на вашем компьютере, сверяясь с данными одного из серверов Национального института стандартов и технологий США (US National Institute of Standards and Technology).

CDex 1.50 beta 9

Программа-рипер CD, позволяет сохранять аудиотреки в файлах .wav или сжатых форматах, например, в .mp3 - в том числе, с высоким качеством. Считывает информацию о треках из файла cdplayer.ini. Получает данные о компакте из местной или удаленной базы CDDB.

NEW! CheatBook-DataBase 2002 v.2.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для всех платформ. Авторы регулярно выкладывают обновления. В настоящее время охвачено 5500+ игр для PC. На диске - июльская (2002г.) версия программы и дополнительные модули с августа 2002 по январь 2003 года.

NEW! DivX Video Bundle 5.0.3

Бесплатная версия пакета DivX, в состав которой входит кодек DivX Codec 5.0.3 и проигрыватель DivX Player 2.0 Alpha 5. Располагая таким пакетом, пользователь может просматривать фильмы в формате DivX, а также создавать файлы в этом формате. Пакет оптимизирован для работы с Pentium IV. Не содержит каких-либо назойливых довесков типа adware.

NEW! FAR 1.70 beta 4

Прекрасная замена древнего Norton Commander, в которой сохранен привычных двухоконный интерфейс. Позволяет быстро выполнять операции с файлами, поддерживает длинные имена, при удалении файлов и папок перемещает их в корзину.

Best Flash Player 4.0

Программа позволяет проигрывать Flash файлы и играть во Flash игры. BFlash располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов. Удобная навигация и управление. И, самое главное, не нужно лезть на сайт Macromedia для того, чтобы установить этот самый проигрыватель себе на комп.

NEW! Free Agent 1.93

Превосходный бесплатный клиент для работы с новостными группами. Автоматическое декодирование аттачей (binaries), подписка на нужные группы. Если у вас нет доступа к новостному серверу - подыскать подходящий сервер можно на странице http://www.newzbot.com/. Например, неплохим FREE сервером является pronews.centramedia.net, на котором на момент подготовки диска было 54890 ньюсгрупп. Правда, скорость доступа к бесплатным серверам оставляет желать лучшего.

NEW! Fresh Download 5.20

Удобная бесплатная программа для ускоренного выкачивания файлов. Никаких рекламных довесков. В ходе закачки файл режется на части (до восьми цепочек), которые обрабатываются параллельно. Фичи:

- поддерживается возобновление закачки;
- интеграция в Internet Explorer, Netscape Communicator, Opera;
- имеется планировщик закачки;
- ослеживает копирование ссылок и drag & drop;
- поддержка проверки скачанных файлов установленным на вашем компьютере антивирусным софтом;
- работа с сайтами, защищенными паролями;
- встроенный разархиватор Zip-файлов.

NEW! ICQ for Windows Pro 2003a Beta Build #3800

Самый популярный интернет-пэйджер. Свежая версия. Главная новая фича: контакт-лист теперь хранится на сервере.

Internet Explorer Cumulative Vulnerability Patch

Данные патч латает все известные на дату релиза (04 декабря 2002 года) дыры в трех версиях Internet Explorer.

NEW! IrfanView v. 3.80

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

NEW! jv16 PowerTools v.1.2.0.180

Мощный бесплатный пакет программ с мультиязычным интерфейсом. Основные инструменты и возможности программы:

- работа с реестром (удаление следов удаленных ранее программ, чистка списка установленного программного обеспечения, редактирование списка программ, запускаемых при старте компьютера, обнаружение и удаление из регистра неправильных записей (лучший чистильщик регистри на рынке!), ремонт реестра, функция автобэкапа;
- работа с файлами (удаление дубликатов, файлов с нулевой длиной, временных файлов, ошибочных ссылок, обнаружение незадействованных DLL, получение информации из исполняемых файлов, MP3 и изображений, глобальное переименование и изменение атрибутов файлов, обнаружение и замена участков текста, шифрование, полное уничтожение информации.

NEW! Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD и менять скины. Самое главное - в инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

mIRC 6.03

Популярный IRC (Internet Relay Chat) клиент.

NEW! Quick Time Player v.6.0.2

Программа предназначена воспроизведения видео и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

RAM Def 2.6 XTreme

Далеко не все программы под Windows умеют корректно работать с оперативной памятью. В результате винды периодически выдают юзерам сообщение, что для запуска очередного приложения не хватает этой самой RAM. Предлагаемая программа поможет вам быстро справиться с такими мелочами (стандартная альтернатива - перезагрузка машины). RAM Def не только очистит память от ненужных остатков, но и проведет ее дефрагментацию. Если она вам не мешает - держите ее резидентной, указав в опциях очистку памяти по мере возникновения такой необходимости.

Sygate Personal Firewall 5.0.1150

Эта бесплатная программа-файрволл была признана "Выбором редакции" нескольких авторитетных журналов. Она защитит ваш компьютер от троянов, червей и других, не только известных, но и неизвестных вам напастей; помешает вредоносным приложениям получить доступ в Интернет, зафиксирует попытки взлома системы безопасности вашей машины.

VCDEasy 1.1.3

Программа позволяет просматривать ваши видео (с видеокамеры, DivX, DVD и т.п.) и изображения (с цифоровой камеры, сканера и т.п.) на большинстве проигрывателей DVD. Каким образом? С помощью VCDEasy можно быстро и просто создавать диски VideoCD. Исходными для программы являются файлы MPEG, удовлетворяющие спецификациям VideoCD.

Winace v.2.2

Программа-архиватор. Позволяет быстрый просмотр графических файлов, страниц HTML и документов Word. После 30 дней применения начинает активно напоминать о необходимости регистрации. Основные свойства:

- архивирует в форматах ACE, ZIP, LHA, MS-CAB, JAVA JAR;
- разархивирует форматы ACE, ZIP, LHA, MS-CAB, RAR, ARC, ARJ, GZip, TAR, ZOO, JAR;
- многотомные архивы;
- поддерживает drag-and-drop.

Winamp 3.0

Свежая версия самого популярного проигрывателя MP3. Можно выставлять переменный размер интерфейса. Мгновенная семисекундная "отмотка пленки" назад и 30-секундная - вперед. Интерфейс Thinger'а обеспечивает доступ к главным свойствам Winamp.

WinZip 8.1 SR-1

Наиболее распространенный архиватор, если вы хотите, чтобы ваши архивы всегда читались - используйте именно его т.к. все версии программы совместимы. Весьма прост в использовании.

NEW! WinRAR 3.11

WinRAR - это мощный архиватор, обеспечивающий полную поддержку архивов RAR и ZIP, а также распаковку архивов ARJ, CAB, LZH, ACE, TAR, GZ, UUE, BZ2, JAR, ISO. Среди отличительных особенностей WinRAR: высокоэффективное сжатие, поддержка многотомных архивов, шифрование, наличие SFX-модулей для создания автономных самораспаковывающихся архивов, возможность резервного копирования.

WS-FTP Limited Edition 5.08

Популярный FTP клиент. Бесплатный, если: вы учитесь или работаете в учебном заведении, используете клиентр дома и в личных некоммерческих целях, состоите на государственной службе США.

Программы этого номера

CD-DA X-Tractor v0.23

Программа предназначена для рипа аудиотреков с аудио CD и их запоминания в форматах WAV, MP3 или Ogg Vorbis. При кодировке в формате MP3 поддерживаются BladeEncoder DLL и LAME Encoder DLL. Программа работает с большинством ATAPI (IDE) CD-ROM, а также с некоторыми SCSI и CD-R/RW дисководами. Программа является дальнейшим развитием "команднострочного" рипера AKRip.

Поддержка размещенной в интернете базы данных по компактам CDDB. Поддержка тэгов ID3v1, при этом в MP3 файл заносится полная информация о треке.

Утилита для борьбы с I-Worm.Avron (от Касперского)

Компактная DOS'овская программа, предназначенная для борьбы с вирусами-червями следующих типов:

- I-Worm.BleBla.b
- I-Worm.Navidad
- I-Worm.Sircam
- I-Worm.Goner
- I-Worm.Klez.a, e-h
- I-Worm.Elkern.c
- I-Worm.Lentin.a-j
- I-Worm.Tanatos
- I-Worm.Opasoft.a-e
- I-Worm.Avron.a-c

Популярные видео-кодеки

В архиве содержатся кодеки для форматов (в скобках проставлены FOURCCs - идентификаторы формата AVI):

- Pinnacle DC1000 32-bit AVI Codec v.2.0 (PIM1)

Indeo R3.2 (IV30, IV31, IV32, (AEIK))

Indeo V4.51 (IV40, IV41, IV45)

Indeo V5.11 (IV50)

Indeo R2.1 (16BIT) (IR21, RT21, (YVU9))

- Angelpotion v1.00 build 702 (AP41)
- XviD MPEG-4 Codec (11/25/02 build) (XVID, (3IVX?))
- MS-MPEG-4v3 codec fix (Win9x/NT4) (MP43)
- DivX (DIV3, DIV4, DIV5)
- OpenDivX (DIVX, DX50)
- I263 для Windows 95/98/ME (I263)
- I263 для Windows 2000/XP (I263)
- ATI Video (VCR1, VCR2)
- DV (DVSD), демоверсия, добавляет водяной знак.

Кодек для MPEG-4 (MPG4: MPEG-4v1, MP42: MPEG-4v2, MP43: MPEG-4v3), а также для Cinepak (CVID) ставится с Microsoft Windows Media Player, девятую версию которого мы выкладываем отдельно.

Кодек Sorenson (SVQ1) ставится с проигрывателем QuickTime (от Apple Computer Inc.), который мы также выкладываем отдельно.

dBpowerAMP Music Converter Release 9a

Позволяет перекодировку одних аудио форматов в другие, при этом сохраняется тэговая информация (поддержка ID3v2). Изначально поддерживает форматы CDA, Wave и Mp3. Позволяет установку дополнительных кодеков. Позволяет рип аудио CD с высоким качеством. Интегрируется в Explorer - показывает информацию о файле. К программе прилагаются дополнительные файлы:

- кодек Monkeys Audio (формат .ape)
- кодек Ogg Vorbis (формат .ogg)
- кодек Windows Media Audio (форматы .wma, .asf, .wmv)
- кодек VCD (также Karaoke CDs) (формат .dat)
- кодек Real Audio (форматы .ra, .ram, .rm)
- кодек VTX (форматы .vtx, .vtm - использовались на ZX Spectrum, Atari, MSX)
- dMC File Selector - удобный выбор исходных файлов
- dMC Auxiliary Input - запись с пластинок, линейного входа, микрофона и т.д.

DVD Genie 4.10

DVD Genie - твикинговая программа для дополнительной настройки софтварных DVD плееров. Наиболее ценная ее фича - возможность манипуляции региональными кодами DVD.

Exact Audio Copy V0.9 beta 4

Exact Audio Copy предназначена для рипа аудиотреков с музыкальных компактов на жесткий диск. Последняя версия содержит возможность записи аудиодисков и небольшой редактор аудио-файлов. Особенность EAC в высокой точности считывания исходной информации (в режиме Secure Modes), т.к. не все CD ROM позволяют это делать без ошибок. Наличие или класс звуковой карты роли не играет, процесс выполняется напрямую с компакта.

GSpot 2.1 build 030105

Программа определяет параметры видеоматериала, в том числе вычисляет примененный кодек. Поддерживаются форматы AVI, MPEG, MOV, OWM, OGG и т.д. Поддерживается перетаскивание файла на интерфейс программы для его последующего анализа.

HJSplit 2.2

Программа предназначена для разбиения больших файлов на части или приведение ранее разбитого файла к исходному виду. При разбиении добавляет к имени файла расширения .001, .002, .003 и т.д. Часто используется в Сети для выкладывания "нарезок" для выкачивания пользователями модемов. Пригодится и для размещения большого файла на дискетах. Также позволяет сравнивать файлы между собой на предмет "одинаковости" и определять контрольную сумму файла.

LAME v3.93.1

Самое смешное, что аббревиатура LAME расшифровывается как LAME Ain't an Mp3 Encoder (LAME не является MP3 энкодером). Но это имя появилось давно, и в настоящее время LAME как раз является полноценным MP3 энкодером, который по качеству и скорости работы способен спорить с коммерческими релизами. На этом диске имеется программа Exact Audio Copy V0.9 beta 4, которая предназначена для рипа аудиотреков в файлы формата MP3 требует подключения LAME.

Для вашего удобства выкладываем также и DLL версию продукта.

MP3Cutter version 1.5b

Автор написал программу еще в 1999 году в ответ на просьбы народа на MP3'шном форуме, судя по всему, обновляет он ее нечасто. Но, как это бывает с простыми и хорошими инструментами, программа используется и сейчас. Основное ее назначение - отсечение от MP3 файлов всего лишнего, для чего используется покадровое разбиение исходных файлов. Есть также редактор тэгов, проигрыватель MP3, возможность убирать из файлов лишнюю информацию (заголовки WAV и т.п.).

mp3Trim 1.81

Программа mp3Trim предназначена для очистки, обрезки и нормализации MP3 файлов. Очистка нужна большинству MP3, при этом уменьшается размер файла. Обрезка предназначена для файлов, которые содержат нежелательные шумы. Нормализация используется для увеличения или уменьшения громкости MP3. mp3Trim работает только на границах MPEG кадров, не вникая в их содержимое.

NeoAudio 1.63

Основное достоинство этой программы - поддержка русского языка. Иначе бы не попала она на наш диск, т.к. авторы совсем "обнаглели" и в процессе инсталляции предлагают вам поставить аж ТРИ побочных продукта класса ADWARE. На имеющемся на диске скриншоте показано, какие именно позиции нужно "расптичить", чтобы не засорять машину. Сама же программа является рипером из формата CD Audio в форматы WAV, MP3, MP2 или OGG Vorbis 1.0 formats. Поддержка внешней базы по компактам (требуется доступ в интернет). Поддержка высоких битрейтов, нормализация треков, плагинов винампа и другие функции. Есть встроенный плеер.

Net Transport v0.99.134

Net Transport - программа для скоростной закачки файлов из Сети. Поддерживает как стандартные для подобного рода программ протоколы HTTP и FTP, так и протоколы стриминговго видео MMS (Microsoft Media Service) и RTSP (Real-Time Streaming Protocol). Поддерживает разбиение файла на параллельно качающиеся фрагменты, что позволяет существенно сократить время даунлода. Особенно это важно для стриминговых файлов, т.к. для потоков MMS показатель Transmission bytes per second, как правило, является фиксированным. Фичи:

- до 10 цепочек на каждый загружаемый файл (до 128, если выставить это значение в registry), см. Net Transport Help;
- до 10 одновременных закачек;
- встроенный файл-менеджер;
- встроенный эксплорер сайта, позволяющий определить структуру его каталогов и выбрать файлы для скачивания;
- поддержка proxy servers;
- поддержка ввода паролей;
- отслеживание выбора файлов в Internet Explorer;
- опционалыное выключение PC после завершения даунлода;
- окошка для перетаскивания ссылок;
- определение приоритета скачиваемых файлов;
- настройка интерфейса.

Короче, за программы такого рода как правило требуют денег (например, за StreamBox VCR).

n.player v1.1.0.1

Программа предназначена для проигрывания DVD, а также для воспроизведения всевозможных аудио-видео файлов. Проигрывает: audio-cd, DVD, любые медиа-файлы, созданные с применением кодеков: mp3, wma, divx и т.п.; поддерживает субтитры divx, скины, управление с клавиатуры; для DVD: автоматический пропуск заставок, автоустановка языка субтитров; для mp3: поддержка тэгов id-3 tag v1; полноэкранное воспроизведение фильмов, масштабирование и т.д.

VCW VicMan's Photo Editor 7.0

Это, конечно, не Photoshop, но, тем не менее, достаточно мощный инструмент для обработки графики. Позволяет использовать плагины для Adobe Photoshop. Поддерживает свыше 30 форматов графики. Поволяет применять около 100 предварительно установленных фильтров, трансформаций и эффектов. Импортирует изображения из любого TWAIN-источника. В самом редакторе имеется толковый хелп, а при наличии доступа в интернет можно сходить на страничку с обучающими уроками (animated tutorials).

Proxomitron v. Naoko 4.4 (2002-9-28)

Proxomitron - универсальный WEB-фильтр. Его возможности:

- запрет или ограничение появления Pop-up окон;
- контроль прописанных на страницах звуков и midi;
- заморозка анимированных GIF'ов, загружается только первый кадр;
- убиение большинства рекламных баннеров;
- запрет применение Web-Branding скриптов, добавляемых веб-провайдерами;
- запрет боксов с предупреждениями или подтверждениями;

- удаление медленных веб-счетчиков;
- остановка автообновления страниц и баннеров;
- удаление динамических HTML;
- предотвращение "застревания" в фреймах;
- удаление фреймов или таблиц;
- удаление выбранных скриптов Java и апплетов;
- удаление или замещение фоновых изображений страниц;
- остановка статусных скроллеров;
- конвертация мигающих шрифтов в bold;
- ведение списка заблокированных сайтов.

Quintessential Player 3.4

Проигрыватель музыкальных файлов, неплохая альтернатива Winamp. Симпатичная визуализация. В каталоге /plugins находятся следующие плагины:

- enc_qcdvorbis.exe - кодировка в формат OGG.
- io_qcdwma.exe - кодировка и проигрывание файлов WMA
- LangRussian.exe - локализация основного интерфейса
- in_qcdmodplug.exe - проигрывание форматов MOD, S3M, XM, IT
- in_qcdape.exe - поддержка форматов APE и MAC
- in_qcdmpplus.exe - поддержка форматов MPEG (*.MP+ и *.MPC)
- in_qcdmidi.exe - поддержка формата MIDI
- in_qcdvqf.exe - поддержка формата VQF

Все плагины представляют собой саморазворачивающиеся архивы, добавляющие содержащиеся в них файлы в каталог плеера (по умолчанию).

Rname-it v2.85

Весьма полезная программа для пакетного переименования файлов. Обладает множеством настроек, позволяет, при определенном навыке, быстро наводить порядок в разношерстных каталогах. Удобна для переименования замаскированных .mp3 и прочих аудио-видео ресурсов.

Project URL Snooper ver.1.1 beta 1

Программа предназначена для поиска скрытых прямых ссылок на стриминговое видео и другие ресурсы. Способна рыться в папках с временными интернет-файлами и выдавать пользователю нужную информацию.

ViPlay v2.03

Если у вас установлены соответствующие кодеки, то ViPlay сможет проиграть: DivX, XviD, OGM, ASF, AVI, MPEG, WMV, VCD, SVCD, DVD и т.д. Свойства программы:

- высокие производительность и качество картинки;
- простой интерфейс;
- стандартный набор функций: play, pause, stop, seek, volume, balance, repeat, shuffle;
- воспроизведение в окне или на всем экране;
- информация о фильме;
- цифровое масштабирование;
- закладки;
- поддерживается 32 формата субтитров;
- воспроизведение DVD;
- поддержка INI-файлов.

Руководства и прохождения

Tony Tough and Night of Roasted Moths
Robin Hood: The Legend of Sherwood
Post Mortem
"Глаз дракона"
"Черный оазис"

Статьи, не вошедшие в журнал

Моды для Half-life

Мой рабочий стол

Обои
Скринсейверы
Скриншоты

Драйвера

Audigy Driver Pack (версия от тридцать первого декабря 2002 года)
Audigy 2 Driver Pack (версия от двадцатого декабря 2002 года)
Matrox Parhelia W2K/XP v1.03.01.002
TNT/GeForce Detonator W2K/XP 42.70
ATI Control Panel v.6.14.10.4012
ATi Radeon 8500/9X00 W9X/ME Catalyst 3.0 Display Driver v.4.14.01.9076
ATi Radeon 8500/9X00 W2K/XP Catalyst 3.0 Display Driver v.6.14.01.6255
VIA Audio drivers v3.40b
SiS Xabre Driver v.3.09.52

Фриварные игры

ADOM 1.1.1
Balls
Crimson Land 1.40
Fish Fillets
Shadow Flare
Tiny Cars
Мини игры от Interplay

Настольные игры от Rolemancer

Дополнения

Battlefield 1942

Авиация
100% Reality Bf.109 2/JG27
100% Reality "Corsair" Skin
100% Reality "SBD Dive Bomber" Skin
A6M2 "Reisen" Skin
Bf.109 JG52
Desert Spitfire
Ju 87 R-2 of Stab/1 STG 2 by Barracuda
Killah's B-17 Memphis Belle
Як-9 "Нормандия-Неман"
Як-9Т
Техника
100% Reality "T-34 85" Skin
DAK Skinpack
Jingo Pz.IV Camo
Katyusha Upgrade
Camo Panzer IV
Soviet Vehicle Skin Pack
The "Lost" Hanomag
VS-UK Historic Jeep
White Tiger
Мод
Desert Combat Alpha 1.2

F1 2002
Мод
GT Racing 2002 1.0
Шкуры
GT Racing 2002 Abt Porsche 996 Turbo
GT Racing 2002 Camel Diablo
GT Racing 2002 Dark-Green Castrol Diablo
GT Racing 2002 HMSO Books Ferrari 550
GT Racing 2002 John Player Special Ferrari 550
GT Racing 2002 Marlboro Diablo
GT Racing 2002 Marlboro Ferrari 550
GT Racing 2002 Porsche 993 Absolut Vodka
GT Racing 2002 Porsche 996 Turbo Moblil-1
GT Racing 2002 Quaker State Porsche 996 Turbo

Geoff Grammand's Grand Prix 4
Arrows A23 Carshape 1.0
Jaguar 02 Carshape

Grand Theft Auto 3
1959 Cadillac Eldorado
1970 Dodge Charger FnF Edition
1986 Oldsmobile Delta 88
2003 ToniSport Eclipse V2.0
Audi Allroad Quattro
BMW M3 by SonStorm
BMW M5 Police Car
BMW Z8 Final Version
Chevrolet Transporter concept
Citroen Xsara Picasso LCPD
Dodge Viper GTS
Ford Crown Victoria Cab
Honda CRX
Jaguar E-Type
Land Rover Freelander
Mercedes-Benz A-Class LCTAXI
Mercedes S500 Brabus
Real Hummer
Toyota Supra FnF v1.4
Volvo FH12
VW Passat W8 Tuning
VW New Beetle Cabrio V2.0
VW New Beetle V1.0
Yamaha Blaster
Yamaha golf buggy

Half-life

Escape from the Darkness
Earth Special Forces
Kosovo 2000
RED STAR: The Episode 1
USS Darkstar

Half-life: Counter Strike

Deagle Pistol Whip
Ultimate M4 W/ Acog Scope
Silent MP5SD
Beretta 92FS
SIG P228
SiG Pro
SIG Arms Sg552
Sr25 mk11 Unsilenced Version
SD-UMP45 Reskin
Beretta M9
Beretta M9 Chrome
Pro Killer USP

Medal of Honor: Allied Assault

Карты
Arena 23
Arabian Nights
Deadly Crossing
Omaha Beach: Dog White Sector
Deadly Crossing
Russia
The Ship

Моды
Babe Compass

Шкуры
1stSF Dress Uniforms
[1stSF] Skins Pack ver. 2.0
Allied Priest
Allied Royal British Commando
Blood Angel Clan skin pack
BAR Camo
Finnish Airborne Soldier
German desert plains Uniforms
Grossdeutschland Division
Okw Genericskin
RAF Pilot
Sheperd Dog
Soldat
SS NBC soldier
Talon's Airborn
"Trench Broom" Shotgun
Urban Camo Sniper Rifles
Urban Ranger Uniforms
Vassili

Neverwinter Nights

A Call For Heroes
Along came a Spider
Amulet of Zeran V.2.1
Arcadi Knights
Beneath The Church
Caverns of Thunder
Crypt of the Dragon
Crystal Tower II - Minotaur Maze
Daggerford - Agents of Darkness
Death Mountain Final Plus
Dragon Slayer
-=Evil's Stronghold=-
Eye of the Beholder
Hall of Dead
Island of Doom
Keep of The Borderlands
Kingdom of Lucia
Netherlands

Operation Flashpoint Resistance

Авиация
B-52 beta

Техника
Adversary Tank Pack V 0.2 Beta
Centauro B1
LandRover Defender Pack
M4A3 Sherman
МБ-ЛТ 2.1
Monster Truck LSVW
Pz.IV Ausf.F
T-34 1.1
Willys MB Pack

Оружие
SA-80

Quake

Tenebrae QE1 Textures pack v. 17.1.2k3

Quake 3 Arena

Карты
Arena of Despair
Aqua Arena
A Shot In The Back
Beyond The Cemetery
Bullet Ride
Deep Inside
Dirty Little Secret
Man0man
Monkshaven
Lurkin' Grounds
Stir Fried Rocks Attack
Sixth Sense
Take to the Sky
Temple Of Solstice
The Platform
Turtlemap 5

Return To Castle Wolfenstein

Карты
Nibelhei
Montezuma's Revenge
Science
Shadow Moses Part 1
Operation Twilight
Foo Fighter Tournament Edition
Zion Raid

Racer Free Car Simulator

Машины
1993 Alfa Romeo 155 V6 TI
1965 Shelby Mustang GT350 R
2003 Peugeot 307 Xsi

Меню
Lamborghini Murcielago Theme

Трассы
Monaco F1 2001 Conversion
Monza F1 2001 Conversion
Nurburgring 2002 GP

Serious Sam: The Second Encounter

Карты
The Labyrinth
Small Kampf
Christmas Map Pack

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Карты
Alcatraz
Jungle Battle Ground
Bridge
Counterstrike AWP
Desert Base
Kirke
Marketcentre

Шкуры
Black Ops AK-74
Black Ops Sniper Rifle
Commando Sniper Rifle
Silver Shotgun
Twin M4 Pack

Star Wars: Galactic Battlegrounds - Clone Campaigns

Кампании
Bespin chase
Geonosis
Episodio vii
Solo, Han Solo
New Hope
Restoration

StarWars: Jedi Outcast - Jedi Knight II

Карты
DJC Asteroid Pad
Avalon West: Main Hangar
Battle Station No.1138
Battle 2
Wigglewerth's Christmas
Dim Side Trial Facility
Genosis Arena
Jedi Archive 2
Jedi Resort
Kaminoan Landing Platform
KOR Mines
LoM Aerial Traing Pad 2
Mars
{PO} Training Facility
Remorse
Yavin Ruins
Saberwars
Temple7
DeathStar Throne Room
The Massassi Temple Duel
Uprising
Longest Yard

Модели
Kyle Sith
Mara Jade
Yarael Poof

Sudden-Strike 2 (Противостояние-4)

Карты
Ахтунг
Чистые воды
Огненная Дуга
Освобождение Торонца
Отряд
Omaha Beach
E(2)-2 Power RUN
Захват "Пантеры"
Защита Сталинграда (beta 1.0)

Unreal Tournament 2003

Карты
CTF-Carpark DC MP5
CTF-Ebok Rev A
CTF-Kalendra-FlagRun
CTF-Maya Temple (1.5)
CTF-Outpost33
CTF-Tokara Skyway (2.0)
CTF-Tropica][
DM-2019
DM-Agony][
DM-Alleria
DM-Asbestos-ME
DM-AT Undergrundbunker
DM-Coliseum 2.0
DM-Crooked Forest
DM-Deck17 Revision 1
DM-DreamLand
DM-Duke Nukem
DM-Edge 2003 2.0
DM-Eternal Oceans
DM-FirePitt v1.1
DM-Fraggenstein
DM-Gen Mo`Kai Forest (2.0)
DM-Gestalt0
DM-Hell's Gate
DM-Idol Worship2 (1.1-Final)
DM Keope
DM-Nebulous Stone
DM-Nomadsland
DM-Outpost 33 (1.01-Final)
DM-PsYbErDeLiC (Final)
DM-Pyramid
DM-Sepukku Deathmatch (1.0)
DM-Shakuras (2.0)
DM-Slam (1.0)
DM-Starfall

Warcraft III

Карты
Ashenvale Map for Dungeon Master Mod
Barrens Map for Dungeon Master Mod
Dungeon Map for Dungeon Master Mod
Lordaeron Map for Dungeon Master Mod
Snowy Map for Dungeon Master Mod
war3map_operationclaws

Моды
Dungeon Master Mod v1.03
WarCraft to First Person Shooter MOD (demo)
New Race MOD

Утилиты
Spell Editor (WC3 Campaigns Version)
WinMPQ 1.54
ZIP to MPQ v1.00

Шкуры
Dune Skin Pack
Tech Skin Pack